COMIC-CON // JÁTÉKCENZÚRA VILÁGSZERTE // TÖRÖLT JÁTÉKOK // GYŰJTŐI KIADÁSOK

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

80.000 FORINTOS NYEREMÉNYJÁTÉK

KÉT ÓRIÁSPOSZTER, FŐSZEREPBEN A DIRT2!

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL!

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. augusztus

799,-

TESZT WII

WII SPORTS RESORT

A NINTENDO LENYŰGÖZŐ FORMÁBAN ZAVAR KI MINDENKIT SPORTOLNI!

ELŐZETES PC X360

LEFT 4 DEAD 2

„BACK 4 MORE" – AVAGY A ZOMBIK PIHENÉS HELYETT MÁR NEW ORLEANST IS MEGSZÁLLTÁK

ELŐZETES X360

HALO ODST

LONDONBAN PRÓBÁLHATTUK KI A BUNGIE LEGÚJABB JÁTÉKÁT!



EXKLUZÍV TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK PC PS3 X360

DIRT2

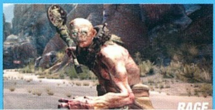
MEGÉRKEZETT MINDEN IDŐK LEGLÁTVÁNYOSABB VERSENYJÁTÉKA! AZ ELSŐ TESZT, CSAK NÁLUNK!

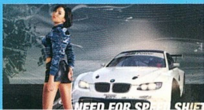
TESZTEK

BLOOD BOWL // PIKMIN 2 // PUNCH-OUT!! // DEMON'S SOULS // TALES OF VESPERIA // G.I. JOE // EAST INDIA COMPANY // BOOM BLOX SMASH PARTY // THE BIGS 2 // MEGA









TUDSZ ENNÉL OLCSÓBBAT?

MINDEN PC JÁTÉK

1.999,-



FIFA 08
Half Life 2: Episode 2 Pack
Portal
Harry Potter és a Titkok Kamrája
FIFA MANAGER 08
NBA LIVE 08
NHL 08
Harry Potter és az Azkabani Fogoly

MINDEN PC JÁTÉK

3.999,-



Command & Conquer:
The First Decade
Half Life 2: The Orange Box
Left 4 Dead
FIFA 09
Gyűrűk Ura: A Boszorkány-
király felemelkedése
Need For Speed Undercover
NHL 09
FIFA MANAGER 09

Impresszum

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László (grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor (wilson@576.hu)
Szerkesztők: Wittinger Tamás, Berkovits Imre, Szelei Stefánia, Mészáros Tamás
Layout és tördelés: Szalontai Attila (sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Mindenkit üdvözlünk a szaunává változott szerkesztőségből, aki nem fekszik hőgutával valamelyik kórházban, esetleg borospincében, szökőkútban. Az előző hónapban örömmel közöltük, hogy a rettegett játékínség nem sújtott le ránk – jelentjük, elhamarkodtuk a dolgot. Most sem lett volna gond, ha a kiadók nem kezdik el halasztgatni a játékokat; de mind a Batman, mind a Wolfenstein kicsúszott kezeink közül. Igaz, ellensúlyoztuk a dolgot, hisz a Dirt 2 vagy a Demon's Souls tesztjével a fürgék közé tartozunk!

És ha már nincs száznyi tesztelhető játék, akkor legalább körüljárunk pár érdekes témát, így foglalkozunk a törölt játékokkal, a megint a játékokra zúduló cenzúra-kísérletekkel (furcsa dolgok derülnek ki Ausztráliáról…) és a remek Comic-Con gyűléssel. Ráadásul megint utaztunk, igaz, most „csak" Londonba, hisz az előző számunkban beígért exkluzív játékbemutatót elhalasztotta a kiadó…

A következő hónapokban remélhetőleg már nem lesznek gondjaink, hisz jön a GamesCom kiállítás (a Games Convention örököse), jön a Tokyo Game Show, no és persze jönnek mindazon játékok, amelyeket még nem toltak el a Modern Warfare 2 miatt 2010-re. Lehet írni az ajándéklistákat, sóvárogni a különleges kiadások iránt (lásd összeállításunkat a hírekben), és végre játszani, hisz megint ősz lesz, megint megfulladunk majd a sok remek alkotás tengerében. Remélhetőleg…

Jó játékot!
Grath

576 KBYTE 10.SZÁM 2009. AUGUSZTUS

tartalom

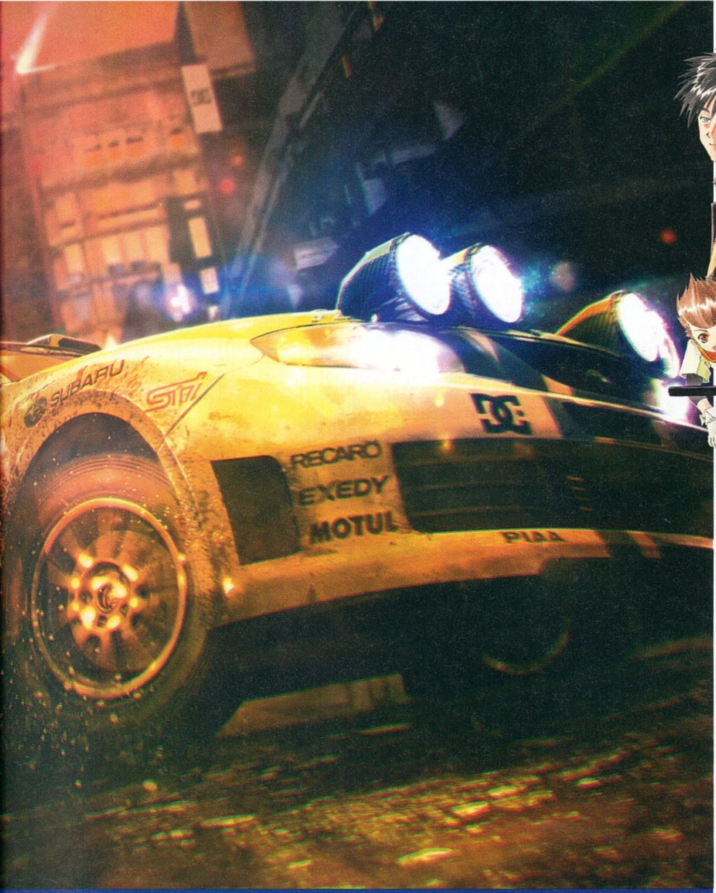
MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 KBYTE TESZTEK

odamondja kritika vélemény világos számtalen merész őszinte szókimondó

csevegő

beszól

Egyeseknek a dögmelegben is van kedve csalni, érdeklődni és vádaskodni. No nem mintha ez akkora baj lenne…

Helló!
Épp le akartalak cseszni benneteket, hogy miért nincsenek mostanában kódok az újságban, de aztán úgy gondoltam, megkönyörülök és levadászom őket a netről. Azonban rengeteg játékhoz semmit nem találtam. Örökélet és hasonlók helyett minden, korábban kódokkal foglalkozó oldalon csak titkok, megnyitható dolgok és hasonlók vannak – és semmi klasszikus. Ma már Action Replay is csak a játékállások másolására használható, pedig régen millió dolgot lehetett velük csinálni minden játékhoz… Ki tiltotta be a kódokat – vagy mi történt itt?
Kovács Árpád

A kódok eltűnéséért két dolog felelős: egyrészt az, hogy egyre több játékkal lehet online játszani, és igen gáz lenne, ha valahogy – például a játék kódjába belenyúló Action Replayjel – ott is lehetne csalni; nincs annál rosszabb, mint mikor falon keresztül, vagy egy bug miatt a pálya alól lőnek ki! A másik ok az achievementek és trófeák általánossá válása. Ezek miatt mind a Microsoft, mind a Sony csak úgy engedik a klasszikus csalások játékba foglalását, hogy azok aktiválása kikapcsolja az achievementeket/trófeákat, ami gyakorlatilag megölte a régi kódok



rendszerét. Amúgy Action Replay használható csalásra, de csak a kézikonzolokon (gyanítjuk PSP-n csak addig, amíg nem vezetik be ott is a trófea-rendszert), szóval ha a Pokémon Platinumban óriási örömet okozna neked néhány egy támadással is garantáltan ölő Pikachu, akkor hajrá…

Hi 576!
Érdeklődnék, hogy mikor lesz új PS3? Nálatok is lehetett olvasni a Slim verzióról, meg a neten is láttam róla egy borzalmas minőségű videót. A Sony oldalán meg semmi nincs róla… Talán az 576 boltban dolgozók már tudnak valamit, nem kérdeznétek meg?
Aldo90

Nézd, amíg a Sony nem jelenti be a Slim PS3-at (már ha egyáltalán bejelentik), addig egy bolt sem beszélhet róla (már ha egyáltalán tudna róla), szóval nem sok értelme lenne a boltosokat kérdezgetni. A végén még bedühödnek és egy '97-ből itt maradt Sega Saturn dobozzal vernek agyon minket – az meg kinek lenne jó? Mindenesetre a YouTube-on feltűnt videók (észrevettétek, hogy ha bármi bizonytalan dologról van szó a jetitől a karcsú PS3-ig, mindig a legótvarabb felvételek készülnek?), a pletykarovatunkban is említett thaiföldi gyártók szerződései és például az IGN egyik podcastjából véletlenül ki nem vágott részletek arrafelé mutatnak, hogy hamarosan lesz bejelentés. De hogy a bemutatkozás a három órás GamesCom sajtótájékoztatón, vagy csak a TGS-en lesz-e, arra nem tippelünk. (Viszont mindkét kiállításon ott leszünk, szóval nem maradtok le semmiről!)

Hé!
Nem tudom miért kell dicsérni a DS-t, abszolút nem az volt az első érintőképernyős handheld gép! Az a Game.com volt, ami már 1997-ben is tudta ezt, plusz internetezni is lehetett vele! Le a DS-sel!
Rebel

Ööö, nem tudjuk, hogy ezt mivel váltottuk ki, de a tények terén igazad van. Viszont ha az első olyan kézikonzolt keressük, amiből öt darabnál többet adtak el, már a DS a megoldás… (Az internet-képességeiről meg csak annyit, hogy kizárólag szöveget jelzett ki, ráadásul egy külső PC-s modemre kellett rákötni; ennyit a hordozhatóságról.)

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Harry Potter és a Félvér Herceg
X360-as Harry Pottert nyert:
Keresztes Norbert, Orosháza

Overlord: Dark Legend
Wii-s Overlordot nyert:
Patonai Gábor, Mosonmagyaróvár

Hannah Montana: The Movie
X360-as Montanat nyert:
Szabó Zsófi, Pilisborosjenő

Blood Bowl
PC-s Vérfocit nyert:
Mittweg Béla, Mohács

Trainz 2009
Trainz 2009 játékot nyert:
Holló Gábor, Tatabánya

Anno 1404
Anno 1404 játékot nyert:
Alán Imre, Budapest

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül…

A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Dirt 2 (09. oldal), Wii Sports Resort (75. oldal), Pikmin 2 (75. oldal), Punch-Out!! (75. oldal)

HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



PARTIZUNK

San Diegoban mindenki ott volt, aki számít: a képregény-játékok készítői, az egész South Park-pereputty, no és persze rengeteg Csubakka. Ezen túl virtuálisan ellátogatunk Brightonba egy játékfejlesztői konferenciára, Las Vegasba, a világ legnagyobb verekedésére és New Yorkba, ami hirtelen trópusi szigetté változott.



ELMÉLKEDÜNK

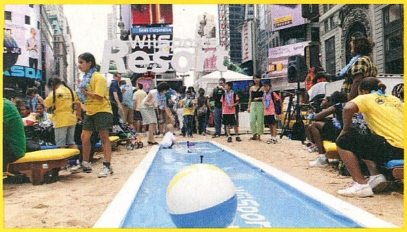
Alaposan körbejárjuk a német, a japán és az ausztrál kormány beavatkozását a videojáték ipar működésébe – vajon az új törvények, a drákói szigor és a betiltások tényleg pozitívan hatnak a fiatalok fejlődésére? Az asztal másik oldalán soha ki nem adott játékokat mutatunk be, középpontban az ezzel foglalkozó portállal, az Unseen 64-gyel.



KIPRÓBÁLTUK

NFS, Halo, Forza – remeknek tűnő játékok, amelyeket eddig csak egy-egy kiállítás zajos-zsúfolt körülményei között próbálhattunk ki. Most ez megváltozott: az új Halót Londonban próbálhattuk ki, a Forza 3-at a Microsoft itthoni főhadiszállásán egy pizzázással egybekötött összeröffenésen, a Shiftet pedig otthon, kényelmes kanapénk mélyéről.







[ÍRTA GRATH]

Július 23. vidám nap volt a hőségben lihegő New Yorknak. Hogy miért? Hát mert Manhattan talán legismertebb pontja, a Times Square trópusi szigetté változott, hála a Nintendo marketingeseinek és 50 tonna, New Jerseyből hozott homoknak. Plusz került még a helyszínre hat kókuszpálma, egy kongazenét játszó zenekar, alkoholmentes koktélok, no és abszolút fulladásmentes medencék (értsd: húsz centi mélyek, félméterenként egy felvigyázóval) a gyermekek számára. A teljes hatás kedvéért rengeteg reklámtáblát is kibéreltek, nem is szólva a máskülönben a NASDAQ tőzsdei eredményeit mutató videofalról, ami ezúttal a Wii Sports Resort dicséretét zengte.

Természetesen a játékot is ki lehetett próbálni, méghozzá a stílusosan vakító fehér sátrakban elhelyezett demóállványokon. És ez még mind semmi, hisz a játékban szereplő sportágak ászai is tiszteletüket tették a nap folyamán. Igaz, nem feltétlenül mond a nevük sokat – főleg nem itthon –, de az íjász Martin Vezzuto, a tíz éves asztalitenisz-zseni Alston Wang és az állítólag frizbinagymesternek számító Bradford Keller osztogattak autogramokat. Aztán, ahogy az lenni szokott, eleredt az eső, mindenki hazaszaladt, és a szerencsétlen munkásoknak sárrá változott homokot kellett visszakotorgatni a kamionokba.

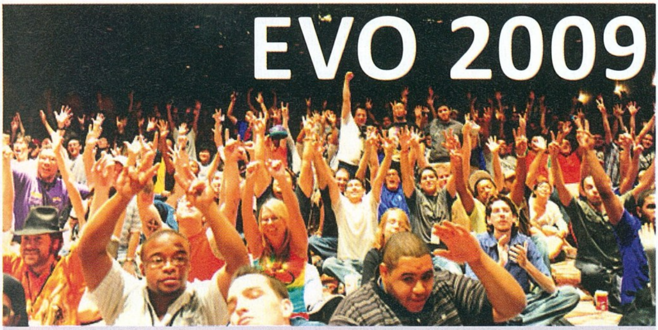






*A képek forrása: Anthony Quintano (quintanomedia.com), Destructoid, Nintendo

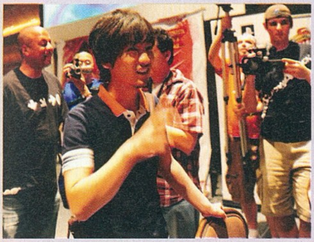
EVO 2009



Egy hétvége Las Vegasban, a Rióban – neked mi jut az eszedbe? Parti, csajok, kaszinó, koktélok, Helyszínelők? Ugyan már! Street Fighter és Tekken és Marvel vs. Capcom és BlazBlue és Soulcalibur és Guilty Gear, ezekről van itt szó. No meg a 2009-es EVO bajnokságról, vagyis a bolygó eddigi legnagyobb verekedős játékok köré épült fesztiváljáról. Tehát: egy hétvége, hat hivatalos bajnokság, húsznál is több játék, ötvenezer lejátszott meccs és több millió ütés, rúgás és shoryuken!









A képek forrása: kineda.com, Flickr (Evo Championship Series)

Itt került megrendezésre az első konzolos Tekken 6 világbajnokság, itt volt Yoshinori Ono, a Street Fighter 4 megálmodója és megalkotója, és olyan új, megjelenés előtt álló játékok, mint a Tatsunoko vs. Capcom vagy a Marvel vs Capcom 2 új verziója. No és persze minden idők legnagyobb Street Fighter bajnoksága, több száz résztvevővel, hatalmas küzdelmekkel. A győztes pedig most – csakúgy, mint a pár hónappal ezelőtti Los Angeles-i kupán – a japán Daigo lett, aki a döntőben megint az amerikai Justin Wongot győzte le Ryuval. Justin mindent megtett, a szokásos Rufusról átváltott Balrogra és Abelre, de a Beast becenevű Daigo ellen nem sokra ment… ■

DEVELOP



Az angol Develop konferencia olyan, mint amilyen a GDC volt Amerikában, mielőtt abból is show-t csináltak. Vagyis komoly, szemüveges emberek beszélgetnek a diffúz bevilágításról, szekvenciális textúra-hozzáférésről, shader-pipeline-okról, VRAM-konfigurációkról. Van itt milliónyi előadás, kerekasztal-beszélgetés, játékmotor-kereskedelem, és rengeteg, az átlagember számára érthetetlen dolog.

Szerencsére azért néhány közérthető bejelentés is született, melyek közül a legfontosabb a PSP AppStore léte volt. Ez az iPhone hihetetlen népszerű alkalmazásboltjához hasonlóan apró, akár egy fős fejlesztőcsapatoknak ad lehetőséget a megjelenésre. A lemezen kapható, vagy hivatalos PSN játékoktól eltérő módon gyakorlatilag nincs megkötés (bár pornót nem érdemes várni), és a játékokon túl gyakorlati hasznú programok is születhetnek. A Sony jelenleg 50 fejlesztővel dolgozik az októberi rajtig, de bárki jelentkezhet – csak a fejlesztői készletet kell hozzá megvenni. ■

A képek forrása: Develop

NYEREMÉNYJÁTÉK

A CD Projekt jóvoltából kisorsolunk egy példányt a Dirt 2 X360-as verziójából.

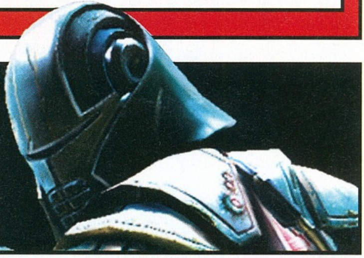
Kérdésünk: ***hány világbajnoki ralifutamot nyert élete során Colin McRae?***



Határidő: 2009. szeptember 7.
Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Tárgy: Dirt

SAN DIEGO INTERNATIONAL COMIC-CON

Oh, Comic-Con! Az összejövetel, ahol nem cikinek, hanem menőnek számít, ha Star Trek tisztnek/manga csajnak/rohamosztagosnak öltözve jelenik meg az ember fia avagy lánya. Ahol a képregények, animék, filmek, és ma már a játékok szerelmesei gyűlnek össze minden évben. Idén is sok játékokkal kapcsolatos kerekasztal, előadás és bejelentés szerepelt a programban. Most ezek közül válogattunk!



FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION

A Force Unleashed a LucasArts valaha volt legnagyobb sikere lett a játékvilágban – a hatmillió eladott példány után most még egy körre visszatérnek a tanítvány világába. A kedvező áron – HD-konzolok mellett most már PC-re és Mac-re is – megjelenő új kiadásban benne lesz néhány bónusz köntös, a ma is elérhető fizetős pálya, illetve két vadonatúj, a sötét oldal további történetét bemutató küldetés. Ezek egyikében a Tatooine-on kell levadászni az öreg Obi Want, a másikon pedig a Hoth-on kell végleg leszámolni a Lázadókkal és Luke-kal. Megjelenés októberben.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Ha egy játékot kell megnevezni, mint a Comic-Con legnépszerűbbjét, az biztosan az Old Republic lenne – persze ez nyilvánvaló, hisz a látogatók kimutatható százaléka öltözött be valamelyik Star Wars-karakternek. Annak ellenére is ez a helyzet, hogy a három bemutatott kaszton, néhány alacsonyszintű helyszínen és látványos harci jeleneteken túl egyelőre hatalmas a titoktartás a játék körül.

Tudjuk, hogy egyedül játszva is lesznek csapattársaink, hogy a harc félúton lesz az akció és az MMO-vonulat között, hogy nem lesznek klisés, „hozz öt dewback-fület" küldetések, és hogy mindent a sztorinak rendelnek alá. De hogy milyen kasztok, bolygók, fajok várhatók még, hogy pontosan miként is működik a jellemjáték, a harc és a fejlődés, az még nem teljesen eldöntött – szóval mi 2010 vége előtt nem várunk megjelenést. Igaz, az után meg valószínűleg már semmi nem fog számítani; tényleg az Old Republic lehet az az MMO, ami megközelítheti a World of Warcraft népszerűségét.



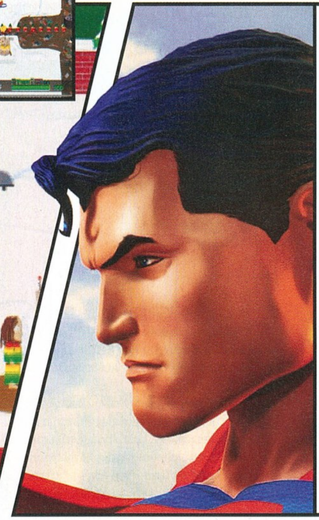
ASSASSIN'S CREED LINEAGE

A Ubisoft komolyan gondolja, hogy a játékok mellett a filmek világában is egyre inkább helyük van. 2007-ben megalakult saját filmstúdiójuk (Ubisoft Digital Arts), tavaly pedig bevásároltak: megszerezték azt a Hybride Technologies céget, aki a 300 és a Sin City különleges technikáit szállította. Ennek eredményeként születik meg a cég első önálló munkája, amely az Assassin's Creed 2 felvezetése lesz. A hős Giovanni Auditore da Firenze, a játék főszereplőjének apja, és a rövidfilmekből tulajdonképpen az derül ki, hogy Ezio pontosan miért és kin is akar bosszút állni. A Lineage greenscreen-technológiával készül, az animatikokat és a „helyszínkeresést" pedig a játék segítségével folytatták le. Amúgy ugyanaz játssza a szereplőket a filmben, mint akik a játékban a motion capture-eljárásnál is ott voltak. A filmeket ingyen fogják terjeszteni, a játék októberi megjelenése előtt.



SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY!

Ha a Microsoft játékelnevezési szabályzata nem lép közbe, a tavaly bejelentett, de csak most bemutatott XBLA-játék a „Suck my Balls" alcímmel jelent volna meg. Ehelyett végül a fenti, sokkal árulkodóbb címet viseli. A South Park világa keveredik a toronyépítős játékok stílusával, mégpedig az eddigi legjobb, a Pixeljunk Monsters akciódús stílusát lemásolva. Egyszerre négy karakter aktív a képernyőn, nekik kell védelmet építeni, illetve manuálisan is támadni a rendezett sorokban közeledő hippiket, vöröshajú gyerekeket, teheneket. A támadás alapból hógolyóval zajlik, de ha tovább tartjuk lenyomva a gombot, sárga, nagyobbat sebző hógolyót hajigálhatunk... Természetesen a védelmi épületeket fejleszteni is lehet, az elhullott társakat pedig feléleszthetjük (négyfős kooperatív mód is lesz).



DC UNIVERSE ONLINE

A Sony Online által hosszú évek óta fejlesztett MMO már teljesen játszható, de idén még biztos nem jelenik meg – a fejlesztők biztosra akarnak menni, és elkerülni az online játékoknál általános katasztrofális indulásokat. A PS3-ra és PC-re megjelenő játékban először Metropolis és Gotham City lesz elérhető – rengeteg kisebb helyszínnel –, de a későbbiekben más városok, sőt, más bolygók is sorra kerülhetnek. Karakterünk lehet hős avagy gonosztevő, és ez természetesen kihat minden kalandra. A Comic-Con demóverziójában a legnagyobb örömet mindenkinek az okozta, amikor Superman mellett küzdhetett, majd amikor a kriptonnal támadók megérkezte után az elhullott szuperhős agyát elcipelte egy tartályba – és közben fegyverként is használhatta az agyvelőt. A küzdelem amúgy inkább az akciójátékokat idézi, és nem a más MMO-k „majdnem körökre osztott" rendszerét.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Melyik játékra lehetnének többen kíváncsiak egy eredendően képregényes gyűlésen, mint egy Marvel Ultimate Alliance címűre? Egyikre sem, a MUA2-nél tömve volt a több ezres terem! Óriási bejelentések nem voltak – azon túl, hogy bejelentették, Gambit és Penance is játszhatóak lesznek –, de a legújabb videók lenyűgöztek mindenkit: a játék félelmetesen jól néz ki! A Civil War történetszál (a szuperhősök regisztrációja mellett, illetve ellen érvelők csapnak össze) garantálja a meglepő párosításokat, ráadásul a történetet jól ismerők számára is lesznek újdonságok: a képregényben nem szereplő Thor és Hulk is helyet kapott a játékban. Sőt, a nagy öreg, a legnagyobb Marvel-hősöket megalkotó Stan Lee is, akinek a megszámlálhatatlan filmes feltűnése után ez lesz az első játékbeli szereplése is.



THE DARKNESSS 2

A Starbreeze által fejlesztett Darknessben voltak fantasztikus pillanatok, izgalmas részek is, de ezeket bőven ellensúlyozta a rengeteg programhiba, az idejétmúlt látványvilág és az ellenfelek ostobasága. A játékból végül egymilliós siker lett, így jöhet a folytatás: csak éppen nem a Starbreeze fejlesztésében. A képregény-gazda Top Cow nem árulta el, hogy kik a fejlesztők, de 2010 végén csápos hősünk vissszatér!





HALO WAYPOINT

A Halo Waypointtal a sorozat saját otthont kap, az X360 főmenüjének e pontjából lesz elérhető többek között a Halo Legends, ez a hét részes, japán animációs társaságok által készített anime-gyűjtemény is.

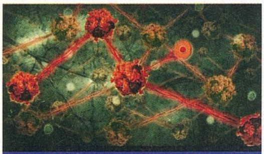
ÖLTÖZZ MARCUSNAK!

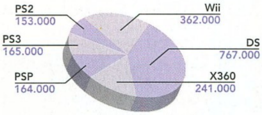
A Gears of War-katonák öltözéke igen népszerű mind farsangkor, mind a cosplay-versenyeken – és nemsokára te is felöltheted a páncélokat. Oké, csak virtuálisan, hisz a Gears of Warból ismert COG-páncélok elérhetőek lesznek avatarjaink számára (Locust-jelmez is lesz, de az nagyon gagyin néz ki).



TOPLISTA USA június 1-30.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Prototype	X360	8.0
2.	UFC 2009: Undisputed	X360	8.5
3.	EA Sports Active	WII	9.0
4.	Tiger Woods PGA Tour 10	WII	8.5
5.	Wii Fit	WII	8.0
6.	Fight Night Round 4	X360	8.5
7.	Fight Night Round 4	PS3	8.5
8.	Mario Kart Wii	WII	9.0
9.	Red Faction Guerilla	X360	8.0
10.	Infamous	PS3	8.5





Az igazán nagy címek hiánya miatt a tavalyi évvel összehasonlítva közel 20%-ot esett vissza a piac teljesítménye. Ez meglátszik az összesített játékeladásokban is, de sokkal észrevehetőbb a hardvereknél: 2008 júniusához képest csak az X360 tudott növekedést elérni, de ehhez is komoly árcsökkenés kellett.



Band Hero DS

A HD-konzolokra teljes plasztikhangszer-támogatással érkező, a zene poposabb oldalát feldolgozó Band Hero DS-re is megjelenik. Nem is akárhogy, a csomagban a játék, valamint a Guitar Hero DS-verzióinál megismert gitárcsatolmány mellett egy dobkészlet is lesz. Kis túlzással: a DS Lite (csak ezzel kompatibilis!) két oldalára csatolható, a hüvelykujjakkal dübögtethető dobtányérokról van szó – de így is sokkal jobb, mint a d-padot meg a gombokat nyomogatni… Megjelenés november közepén. ■



*Forrás: NPD Group, milliárd dollárban (konzoljátékok, és –hardverek, kiegészítőkkel együtt)

ONLY IN JAPAN

Yakuza 4: Densetsu wo Tsugu Mono

Szeretted a Yakuzát és a folytatását PS2-n? Talán te is azok közé tartozol, akik imádták történetvezetését, millió mellékes lehetőségét (például idős gazdag hölgyek szórakoztatása pénzért egy lebujban…) és élvezetes harcrendszerét? Na akkor biztos nem vidámodsz meg a hír hallatán: a Japánban már rég kapható Yakuza 3 (a képek ebből származnak) és Yakuza Kenzan (mellékszál az 1605-ös esztendő Edójába helyezve) után a Sega bejelentette, hogy már készül a sorozat – számozottan – negyedik része is.

A leginkább „a legenda örököse" jelentésű japán alcímmel felruházott negyedik epizód ezúttal is Japán fővárosába repíti a játékosokat, mégpedig Kamiyacho negyedbe. A főszerepben két, egymással viszályban, vagy inkább férfias, tisztelettel és japán udvariassággal teli küzdelemben levő úriember lesz: a detektív Masayoshi





Tanamura és a yakuza-tag Takeshi Kido. A történetről részletes hírek még nincsenek, de talán nem tévedünk nagyot azzal a tippünkkel, hogy a klánvezér kidől, és egyik emberünk lesz, lehetne az örökös.

És mit várhatunk játékmenet szintjén? Ugyanazt a verekedésekkel, minijátékokkal és mellékküldetésekkel teli látványos kalandot, mint amit a Y3 is nyújtott. Sajnos az esélye az angol megjelenésnek pont ugyanannyi, mint a PS3-as elődöknek: nulla. A Sony ugyanis angol szinkront követel meg minden amerikai és európai játékhoz, ez viszont egy ilyen játéknál dollárszázezrekbe kerülne. És mivel az első két PS2-es rész megbukott, a Sega nem hajlandó ennyit áldozni. Eredmény? Itt vigasztaljuk a sarokban zokogó, Shenmue- és Yakuza-rajongó Wilsont… ■



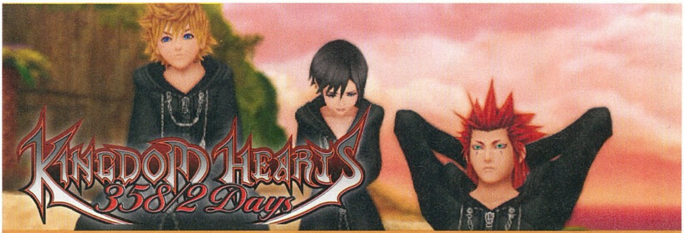
■ **THE MATRIX OFFLINE**

A néhány egyedi vonással és maroknyi elszánt rajongóval rendelkező MMO, a Matrix Online négy év után ért el a megszűnéshez. A mindig mostohagyerekként kezelt játék három szerverét július 31-én húzták ki végleg az áramból. Béke digitális poraira…



■ **SCOTT PILGRIM**

Nem hallottál még Scottról? Pedig borzasztó híres, lévén a képregényhősök új generációjához tartozik, és eddigi öt kötete mind hatalmas siker lett. A szerelme expasijainak leküzdésén dolgozó Scott jövőre a filmvásznon is megjelenik, és ezen felbuzdulva a Ubisoft is megjátékosítja.



Ahogy a Crisis Core minden idők leglátványosabb PSP-játéka lett, úgy a szintén Tetsuya Nomura bábáskodása alatt DS-re készülő, elképesztően ökör alcímmel rendelkező Kingdom



Hearts is hihetetlen dolgokat hoz ki a gépből. Mindegy, hogy a szinkronizált átvezető jelenetekről, vagy a PS2-es részekből szinte az utolsó szöggel együtt átemelt pályákról beszélünk, az biztos, hogy a 358/2 Days új etalon lesz a Nintendo gépén.

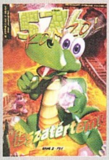
Az E3-on kipróbált változat már angol volt, de a sztoriból – szerencsére – nem sokat árult el. Annyit tudunk, hogy a középpontjában Roxas van, és a játék gyakorlatilag az első két Kingdom Hearts-játék közti hatalmas lukat tömi be, elmagyarázva, hogy mi is történt a kulisszák mögött, és miért is kezdődött a KH2 olyan elvont módon…

Az akció az elődöket idézi: hatalmas verekedések két haverral az oldalunkon (egy külön játékmód-

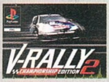


ban négyfős multi is lesz!), néha-néha egy eleresztett varázslattal; mindez Disney-klasszikusok által ihletett világokon. A fejlődési rendszer változott meg teljesen, Roxas képességeit egy négyzethálós mintára fektetett panelekkel tanuljuk, fejlesztjük. A trükk az eltérő alakú panelekben – no meg a környezőket erősítőkben – van, ha optimális erőt akarunk hősünknek, elég sűrűn kell átrendezni a rendszert. A játék október elején jelenik meg. ■

Oldschool
'99/08



A BORÍTÓN
CROC 2
A bizonyíték, hogy rossz fogakkal is lehet sztár az emberből. Vagy éppen krokodilból, merthogy Croc természetesen a pikkelyesek közé tartozik. Azonban nem lusta dög, mint társai, hanem jólelkű barátja és megmentője minden plüsspuhaságú cuki lénynek. Például a gobbóknak, akik a gonosz Dante nagyúr uralma alatt sínylődnek. Platformjáték a javából, jó eladásokkal – azóta sem értjük, hogy miért nem lett soha további folytatása.



BEST OF '99/08
V-RALLY 2
A V-Rally 2 a PS1-korszak egyik legjobb ralijátéka volt. Természetesen volt benne rengeteg autó és helyszín, a '99-es bajnokság csaknem minden hivatalos pályája (Görögország kimaradt, ki tudja miért), és ami a legjobb, pályaszerkesztő. Nyilván voltak komoly megkötések, de az általunk kialakított helyszíneket osztott képernyőn lehetett három haverral „tesztelni"; hatalmas móka volt!



WORST OF '99/08
SUPERMAN
Mára már legendássá vált Superman N64-es szereplése. A hihetetlen képességű fickóval itt időre kell karikákon átrepülni, vagy éppen egy labirintusból kell kitalálni. A szuperember, aki tekintetével perzsel, leheletével fagyaszt, köreberepüli a bolygót, és úgy általában, szinte mindenre képes, ezen alkotásban a legótvarabb ügyességi játék hőse lett.



ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Lara bajban Zombiszerű lények között karddal küzd egy alak; lóhátról hátrafelé íjaz ugyanő a felé ugró szörnyetegekre. Ki az? Ha hinni lehet a 4P-Coop weboldal értesüléseinek, Lara Croft az, akinek kilencedik kalandja teljesen más lesz, mint amit megszoktunk. Nincs lineáris pálya, természetellenes logikai feladványokkal: van Lara, van a misztikus japán sziget, és vannak a furcsa, zombijellegű lények. Fegyver az, amit el tud készíteni, út az, amit meg tud mászni: a leírás alapján egy teljesen nyílt világú, horror-elemekkel, no és vérrel bőven megtűzdelt akciójáték lesz az új Lara-kaland...

Guerillák a ködben Megjelent a Killzone 2, megjelent hozzá három letölthető pakk, úgyhogy a holland fejlesztők végre elmehetnek egy hónap szabadságra. Azonban mire visszatérnek, bőven lesz munkájuk, hisz állítólag már készen van a harmadik rész teljes forgatókönyve. A játék még PS3-ra fog megjelenni (a KZ4-gyel ellentétben), várhatunk tőle minden szokásos folytatás-kelléket (új bolygók, fegyverek, sokkal több jármű) és egy alaposan felturbózott multiplayer-módot.

Ötödik személyben Egy japán mechanikus játéktermi gépekkel foglalkozó kiállításon került szóba, hogy a PS3-ra érkező Persona 5 tiszteletére is készül egy megfelelő módon felmatricázott pachinko-automata. A hír lényege ugyan minket nem érint, de a nextgen Persona hírére minőségi jRPG-elvonási tüneteink megerősödtek, és most gyakorlatilag mindent megtennénk a játékért... Nagy kár, hogy angol nyelvű kiadás jövő év végénél előbb nem várható...

Pletykák a netről PC-re és HD-konzolokra készül az új Heroes of Might & Magic epizód. ■ Jövő tavasszal érkezik a Saints Row 3 – csak és kizárólag PSP-re. ■ A Dead Space második és harmadik része egyszerre készül, és várhatóan csak fél év eltéréssel fognak megjelenni. ■ Készülő második részek: EndWar, Kane & Lynch, White Knight Chronicles. ■

Valkyria Chronicles 2



A Valkyria Chronicles a Sega legjobb játéka volt az utóbbi néhány évben – épp ezért nagy öröm, hogy végre bejelentették a folytatást. Egyetlen lényegi változás van: nem PS3-ra, hanem PSP-re készül a program, ami azért nem mindennapos váltás... A többi – például a fantasztikus, mesekönyvbe illő látványvilág, a stratégiai és akcióelemek remek ötvözete és a magával ragadó történet – nem változik számottevően, bár természetesen minden javul és finomodik.



Hősünk, egy bizonyos Avan Hardence például mindössze 17 éves, így a kényszersorozás az iskolában éri – és az összecsapások között bizony a katonai suliban, a folyamatosan keményedő kiképzésen is helyt kell állnia. Nem lesz annyi csajozás-tanulás a programban, mint mondjuk a Persona-sorozatban, de lényegesen több lesz majd a játékban, mint csaták és átvezető jelenetek. Mi várható még? Vagy háromszor annyi küldetés, mint az alapjátékban (igaz, a hordozhatóság miatt ezek átlagban rövidülnek is), rengeteg járműves, főleg tankos pálya, és átalakítható, öltöztethető karakterek. ■







Final Fantasy Gaiden

Lassan minden klasszikus Squaresoft-játékot átírtak DS-re, így végre van energia és ember az újdonságokra. Ilyen lesz a Final Fantasy Gaiden is (a végleges európai cím még változhat), amely egy teljesen új kaland, a régi, NES-es időkre emlékeztetően bájos és vidám körítéssel, sztorival, valamint vízfestékre emlékeztető grafikai megoldásokkal. A történet is a régi korokat idézi: a 14 éves Brand lesz a főszereplő, aki 14. születésnapján a kastélyba megy, hogy a király hivatalosan is felnőttnek nyilvánítsa. Pontosan ezen a napon támadnak azonban a gonoszok, elrabolják a csodaszép királylányt, és persze mi fogjuk őt a hirtelen szerelemtől felfelkesülve megmenteni. Random harcok, a viselt fejfedőtől változó képességek, hatalmas bejárható terület és persze rengeteg tápolás jellemzi a kalandot, amely négyfős multiplayer támogatással még az idén megjelenik Japánban. ■



Spore Hero

Hogy viszed át minden idők egyik legtöbb lehetőséget adó, millió online lehetőséggel felszerelt stratégiai játékát PC-ről Wii-re – tették fel a kérdést az EA fejlesztői. A válasz meglehetősen egyszerű: az egysejtűtől a bolygókolonizálásig vezető evolúciós útból kihasítasz egy szakaszt (esetünkbe a mászkálós-küzdős lény-fázist), beleraksz egy kis akciót (például hadonászásra épített harcot), néhány tucat küldetést és egy alap sztorit, és az egészet platformjáték-köntösbe zárod. A grafika meglepően látványos, a harc a beszámolók szerint egész izgalmas – olyannyira, hogy egy külön játékmódban a sztorin kívül egymásnak ereszthetjük lényeinket. Merthogy a kreatúráink most is rengeteg irányba fejlődhetnek, a szokásos festésen, végtag-alakításon túl 250 összegyűjthető „alkatrész" segítségével alkothatjuk meg álmaink ötlábú, krokodilfejű szárnyas ősállatát. ■

Csak úgy forrong a levegő a játékok alapján készülő filmes projektek körül, olyannyira, hogy a Halo Legends már nem is fért be ide. Bár eddig nézhető film nem sok született játékok alapján (talán a hangulatos Silent Hill, és a végtelen ostobaságában kedvelhető Dead or Alive kivételével), ez a szörnyű trend megfordulóban van.

A Prince of Persia-filmet Jerry Bruckheimer masszírozza formába, így attól egy látványos és izgalmas popcorn-élményt várhatunk, a World of Warcraft rendezője pedig Sam Raimi lesz. Aztán ott van a Bioshock-film, Gore Verbinski vezénylete-vel, vagy az Avi Arad producer által gründolt Mass Effect és Uncharted mozik. Reméljük pár év, és nem lesz ciki sorban állni egy játékadaptáció jegyeiért…

Videojáték menni Hollywood

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
PRINCE OF PERSIA	Bemutató: **2010** Rendező: **Mike Newell** (Donnie Brasco) Forgatókönyv: **Carlo Bernard** (Uninvited)	Bruckheimer úr keze alatt készül Jake Gyllenhaal, Ben Kingsley és Alfred Molina főszereplésével a Sands of Time epizód feldolgozása, és a májusi bemutató azt sejteti, hogy hatalmas eredményeket, Karib-tenger kalózai szintű bevételeket várnak tőle.
CASTLEVANIA (ROGUE)	Bemutató: **2011** Rendező: **James Wan** (Saw) Forgatókönyv: **Ian Jeffers**	Már két rendezőt és forgatókönyvet elfogyasztott a Castlevania-film, de most megint van egy bátor jelentkező, mégpedig az eredeti Saw kitalálója, rendezője személyében. Mivel a Konami is benne van a projektben, remélhetőleg minőséget kapunk…
ASSASSIN'S CREED LINEAGE (UBISOFT)	Bemutató: **2009** Rendező: **Yves Simoneau** Producer: **Jade Raymond**	Ez az élőszereplős, teljes egészében green-screen technikával rögzített rövidfilm (az alkotók a 300-on és a Sin Cityn is dolgoztak) az AC2 előzménye lesz, Giovannival, a játékbeli Ezio apjával a főszerepben. A játék megjelenése előtti héten lesz az online premier.
WORLD OF WARCRAFT (WARNER)	Bemutató: **2011** Rendező: **Sam Raimi** (Pókember 1-2-3) Producer: **Charles Roven** (Dark Knight)	A WoW-mozi léte már rég nem újdonság, de most végre megkötötték a szerződéseket, és kiderült: Sam Raimi lesz a rendező. Reméljük, a forgatókönyv is minőségi lesz, mert ha az ócska, akkor Sam sem tehet semmi (lásd a Pókember 3-at).
PROFESSOR LAYTON AND THE ETERNAL DIVA (TOHO)	Bemutató: **2010** Forgatókönyv: **Akihiro Hino** Producer: **Masakazu Kubo** (Pokémon-filmek)	2011-ben érkezik – sajnos – az élőszereplős Layton mozi is, de addig is: januárban kerül a mozikba az első anime. A történetét az eddigi író, Level 5-vezér Hino írja, a látvány pedig egész fantasztikus (nyomás a YouTube-ra!).

CSAK ÉS KIZÁRÓLAG GYŰJTŐKNEK!

Akárhogy is hívják őket, a limitált kiadásoknak egy célja van: a rajongók elkényeztetése; no persze úgy, hogy anyagilag a kiadó is jól járjon. Sokszor csak egy művészeti albumot, fémdobozt vagy zenei CD-t kapunk az ilyen csomagokban, de a Halo 3 Legendary kiadása óta nincs határ: félelmetes pakkokat képesek összeállítani a marketingesek. Hogy milyen extremitásokig mennek el, arról lenti összeállításunk ad képet. (A játék természetesen mindenhol része a dolognak.)

DJ HERO RENEGADE EDITION

A csomag tartalma Fekete keverőpult aranyszín kapcsolókkal • Kemény védőtáska, ami kihajtva állvánnyá alakítható • Egy Jay-Z és egy Eminem CD, kiadatlan dalokkal

A különlegesség ára +70 dollár

Extremitás ●●●●●●●●●○



FORZA MOTORSPORT 3 COLLECTOR'S EDITION

A csomag tartalma Különleges tok • 10 exkluzív autó • Egy 2 GB-os USB-memória • Fém kulcstartó • Egy prémium X360 háttérkép • Forza 3 VIP tagság (későbbi exkluzív letölthető tartalmakkal)

A különlegesség ára +20 dollár

Extremitás ●●●●●●○○○○

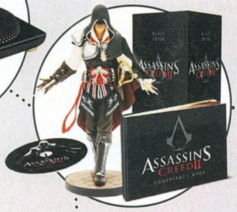


ASSASSIN'S CREED 2 BLACK EDITION

A csomag tartalma Számozott fekete doboz • Feketeköpenyes Ezio figura • 64 oldalas művészeti album • Zenei CD • Bónusz DVD videóinterjúkkal • 3 exluzív küldetés

A különlegesség ára +30 dollár

Extremitás ●●●●●●●●○○

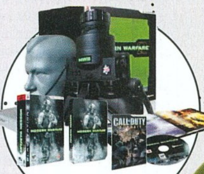


MODERN WARFARE 2 PRESTIGE EDITION

A csomag tartalma Fémdoboz a játéknak • Művészeti album • Letöltőkód az eredeti Call of Dutyhoz (konzolon is!) • Működő éjjellátó szemüveg • Soap MacTavis fejéről mintázott állvány az éjjellátóhoz

A különlegesség ára +90 dollár

Extremitás ●●●●●●●●●●





NBA 2K10 TENTH ANNIVERSARY EDITION

A csomag tartalma Számozott öltözői szekrény, lakattal (benne hely 20 játéknak) • Egy 15 centis Kobe Bryant figura • Egy hatalmas Kobe Bryant poszter • Egyórás videó a sorozat első tíz évéről • Belépési jog az exkluzív online lobbyba, a Gold Roomba

A különlegesség ára +40 dollár

Extremitás ●●●●●●●○○○



HALO ODST COLLECTOR'S PACK

A csomag tartalma Különleges festésű kontroller

A különlegesség ára +10 dollár

Extremitás ●●○○○○○○○○

MOZISZEZON – KONZOLON

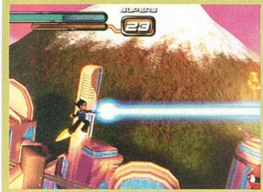
Nyáron, amikor úgy látszik minden tehetséges designer nyaral, előkerülnek a pult alól a filmfeldolgozások, amelyekkel a paradigma szerint kevés munkával lehet sok pénzt keresni. Ma már viszont akkora a verseny a piacon, hogy a rossz játékok kevés pénzt hoznak – lásd például a Terminator-mozi játékverziójának ordenáré bukását. Persze sokan próbálkoznak még, jöjjön négy ezek közül.

ASTRO BOY

Az Astro Boy gyakorlatilag egymaga volt felelős az anime stílus kialakításáért, így elég meglepő, hogy októberben egy angol által rendezett, Kínában készített 3D-s animációs filmként kerül a mozikba. Mindegy, ha legyőztük ellenérzéseinket, akkor vethetünk egy pillantást a játékra is, ami már egy sokkal tradicionálisabb alkotás – olyannyira, hogy bevallottan a kultikus tiszteletnek örvendő Treasure játékai ihlették (nem véletlenül, hisz ők is készítettek egy remek Astro Boy feldolgozást).



A játék háromdimenziós grafikai körítést kap, de kis hősünket csak két dimenzióban kell mozgatnunk. A cél mindenütt a millió ellenséges robot darabokra szedése lesz, és ebben a robotgyerek hatalmas fegyverarzenálját hívhatjuk segítségül. Az ujjaiból lézert lő, a hátsójában gépfegyverek vannak, de tud ágyúzni, és a közelharcban is képes átfúrni bármilyen védelmen. A fejlesztők – a Conduittal csúnyán lebőgő High Voltage – minden szokásos dolgot belepakoltak a játékba, így lesz lehetőség a fejlődésre, lesznek titkos helyszínek, egy kétfős csatákat lehetővé tevő aréna-mód. Ezeken felül kellemes meglepetés (Wii-n és PS2-n; a kézikonzolos verziók ebből kimaradnak) a kooperatív játék lehetősége. Megjelenés október végén.





ALICE IN WONDERLAND

Tim Burton készít zseniálisan morbid filmet Alice LSD-fűtötte kalandjairól, és a Disney csak nem bírja ki: fel kell dolgozniuk ezt is. Azonban míg az EA által pátyolgatott, American McGee neve által fémjelzett játék az alaphoz hasonlóan groteszk és brutális lesz, addig ez a feldolgozás a cuki platformjáték kategóriába esik, rém egyszerű fejtörőkkel, gyermekeknek célzott harcrendszerrel és egész furcsa platformlistával (DS, PC, Wii).



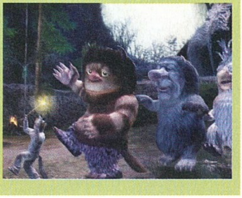


IRON MAN 2

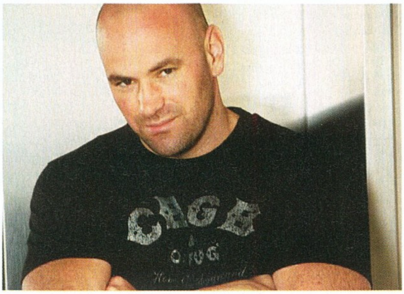
A Vasember első filmszerepét feldolgozó játék félelmetesen rossz volt, úgyhogy drukkolunk, hogy az eddig még egyetlen jó játékot sem készítő Secret Level (ma már Sega San Francisco) összeszedje magát. Amúgy a játék nem a film eseményeire koncentrál, hanem egy, a képregényekből táplálkozó sztori készült hozzá, rengeteg, a filmben nem látott ellenféllel. Megjelenés májusban (DS, PSP, PS3, X360, Wii).

WHERE THE WILD THINGS ARE

A mindössze tíz mondatból álló, ám gyönyörű rajzokkal illusztrált meséből nehezen lehet két órás filmet, és még nehezebben tíz órás játékot készíteni. Ez a Warnert nem zavarja, és az Amaze-t bízták meg a játék elkészítésével (filmfeldolgozás, így minden elképzelhető platformra érkezik). Még szerencse, hogy nálunk kevesen ismerik az alapművet, így nem sokan fognak felháborodni az alaphangulattól messze álló ugrándozástól...



idézetek – ők megmondták...



„Pár éve megkerestük az EA-t egy esetleges játékkal kapcsolatban, de azt mondták, hogy az UFC nem is igazi sport. Ma már ők akarnának licencelni tőlünk – de ez nem így működik. Az UFC és személyesen én is háborúban vagyunk az EA-val; és amelyik játékosunk beleegyezik, hogy szerepeljen az EA játékában, azt kitiltjuk az UFC-ből!"

Dana White, az UFC szövetség elnöke sportszerűen fogadja az EA jövőre debütáló MMA-játékát...

„Idén megjelenik az ODST, jövőre a Reach, aztán egy időre végeztünk a Halo-univerzummal. Egy csapatunk már régóta egy teljesen új játékon dolgozik, de ezt jó ideig még titokban tartjuk."

Lars Bakken, a Bungie egyik designere beismeri a titokzatos, évek óta pletykált „hármas számú projekt" létezését.

„Azért csaptam el embereket a haladó kocsim kinyitott ajtajával, mert egész nyáron a Grand Theft Auto 4-gyel játszottam, és ott mindenki ezt csinálja."

Ez volt – védője tanácsa ellenére – a 18 éves marylandi Nathan Hartley magyarázata a bíróság előtt arra, hogy miért ütött el 50-nel haladva két ajtajával egy fiatal testvérpárt. Talán nem meglepő, de a bíróság nem fogadta el érvelését, és hét év börtönre ítélte a srácot. Másrészt ilyen trükk nincs a GTA4-ben...

„A játék során a játékosok eljuthatnak egy bordélyba, és ha ott a hostess kérdésére a „lepjen meg" választ adják, véletlenszerű partnert kapnak, aki lehet férfi, nő, transzszexuális vagy épp egy állat; a szexuális aktus sosem látszik a bordélyházi akciók során."

Az ESRB amerikai korhatár-besoroló szervezet egyik megjegyzése arra nézve, hogy a Dragon Age: Origins miért kapott „csak felnőtteknek" címkét. Állatok; komolyan?

„Három-négy éve elültettünk egy magot, és vártuk a termést. Az első évben két gyönyörű almánk volt, a Bioshock és a Darkness; no meg a Civilization, de az igazából import gyümölcs volt. Mára a fa kivirult, egyre több termés lesz rajta – és ezek közül a Borderlands egy tökéletes alma."

Christoph Hartmann, a 2K elnöke minden idők leghülyébb metaforájával akarja belelkesíteni a népet az amúgy ígéretes Borderlandsre.

„Mindenki azt mondja, hogy az Asteroids játék semmiről nem szólt. Ez nem igaz, mi egy rendkívül mély univerzumot dolgoztunk ki hozzá. A film egy testvérpárról szól, akik különféle kalandokon mennek keresztül ebben a hatalmas térben."

Lorenzo di Bonaventura, az Asteroids film producere. Mi azért még mindig arról vagyunk meggyőződve, hogy az Asteroids semmiről nem szólt, csak egy király ügyességi játék volt...

„Érted ember, teljesen elcseszték az értékeimet [...] Most néztem meg a játékot, és minden statisztikám rossz. Persze, nem futottam el mindig sok yardot, de az a csapat hibája volt. [...] Tiltakozásképp nem is fogok játszani a Madden 10-zel!"

A szép nevű T.J. Houshmandzadez egy rádióinterjúban kiborul, hogy az EA őt „csak" az NFC hatodik legjobb elkapójaként állította be az új Maddenben. Amúgy sportszerű dolog a nem épp bivalyerős előző szezont a volt csapattársakra kenni... ■



■ Avatar Hero 5
Az Activision bejelentette, hogy a GH5-ben nem csak 85 vadiúj dal lesz (Smells Like Teen Spirit is!), de X360-on avatar-támogatás is, Wii-n pedig Mii-k fognak zenélni. Sajnos a PS3-as verzióban nem várható a Home-karakterek támogatása, de Johnny Cash vagy Carlos Santana számunkra is elérhető lesz!

A JÁTÉKVILÁG számokban

21 másodpercenként töltenek fel egy LittleBigPlanet pályát a közösbe a játékosok, ma már egymillió közül válogathatunk

4 százalék az online játékok részesedése a teljes internetforgalomból

42.3 milliárd jen nyeresége volt a Nintendonak az év első felében (ez 60%-os visszaesés)

6 millió példány kelt el eddig a Force Unleashedből, ezzel ez lett a legsikeresebb Star Wars-játék

56 millió példány kelt el eddig a Tetris minden hivatalos változatából. Állítólag készül a Tetris 2!

7 játékon dolgozik jelenleg a Level 5, ebből három még teljes titokban készül

87.851 aláírója van annak az online petíciónak, ami a StarCraft 2-be kér LAN-lehetőséget

15 éve alakult meg az első játékkorhatár-besorolási bizottság, az amerikai ESRB

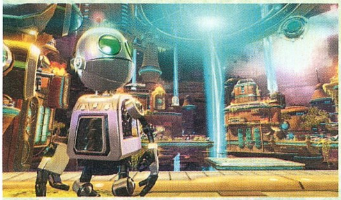
600 ezer példány kelt el a Battlefield 1943-ból az első héten (PS3, X360)





Ha nem játszottál az előző, letölthető változatban is kínált mini Ratchet-kalanddal, a Quest for Bootyval, meglepetésként fog érni: Clank már nincs hősünkkel. Persze nem veszett el végleg, a Crack in Time pontosan az ő kereséséről fog szólni. A Ratchetet bemutató pályák – minden eddiginél nagyobbak – a szokásos módon zajlanak: a gyönyörű környezetben kajla lények tucatjai támadnak ránk, és őket irtjuk azzal, ami csak a kezünk ügyébe kerül. Megint kapunk egy rakat új fegyvert, köztük a békaböfögéssel mindenkit hátralökő puskát vagy éppen a fagyasztókesztyűt. Clank hiánya miatt egy lebegésre képes csizma lesz a lábunkon, így nélküle is lehet majd lebegni kicsit.

A Clankot főszerepeltető pályák (több, mint eddig bármikor) teljesen új színt hoznak a sorozatba: a logikai fejtörőket. Ugyan egy kevés harc itt is lesz, de Clanknak most főként az eszére és a varázspálcájára kell számítani. Ezzel gyakorlatilag rögzíthetjük egy mozdulatsorunkat, hogy aztán azt visszajátszva saját magunkkal dolgozzunk együtt (egy lehet például egyszerre két gombot megnyomni). Egyszerre három Clankot klónozhatunk az „igazi" mellé, így igen fifikás feladatokra is számíthatunk. Ami viszont nem lesz, az a multiplayer: az Insomniac felmérése szerint a játékosok apró töredéke próbálta ki egyáltalán ezt a játékmódot… ■





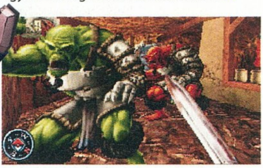


Kishírek a nagyvilágból



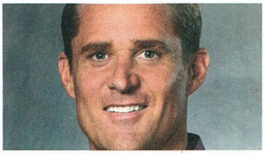
Miles Edgeworth

Négy epizód után az Ace Attorney-széria megéri első komoly változását. Ahogy a cím is mutatja, a főszereplő ezúttal nem a védőügyvéd, Phoenix Wright, hanem örök ellenfele, az ügyész Miles. A játékmenet most is nyomozásból és a tárgyalási szakaszból áll, de míg az utóbbi megegyezik a régi részek megoldásaival, addig előbbi teljesen átalakult: Milest egy klasszikus kalandjátékhoz hasonlóan vezérelhetjük, a detektívmunkát pedig a Logika menüpontnál végezhetjük el. Itt lehet a bizonyítékokat, információkat egymással logikus lánccá összefűzni. ■



Fighting Fantasy

Ha elég idős vagy hozzá, hogy emlékezz a kilencvenes évek elejére, biztos fel tudod idézni a kaland-játék-kockázat könyveket, amelyek afféle egyszemélyes, végtelenségig leegyszerűsített szerepjátékok voltak. Na ezekből lesz most DS-játék, kezdve az elsővel és legsikeresebbel, a Tűzhegy varázslójával. A játékverzió belső nézetből mutatja a hatalmas labirintust, és természetesen sokkal több extra küldetés, terület, varázslat, ellenfél és csapda lesz benne, mint a könyvben. A térkép óriási, még jó, hogy lehet rá jegyzetelni! ■



Árulás!

Glen Schofield neve ismerős lehet a horrorkedvelőknek: ő verte át az EA-n a véres-csonkolós Dead Space tervét, és gyakorlatilag ő volt a motorja a fejlesztésnek. Épp ezért megdöbbentő, hogy ő, valamint régi haverja (és a Dead Space-t fejlesztő Visceral ügyvezetője) együttes erővel leléptek az EA-től, hogy az Activision vadiúj fejlesztőcsapatának irányításával foglalkozzanak. A San Francisco-i új stúdió már létező Activision-sorozatok új részeinek elkészítésén fog dolgozni, de pontos részleteket természetesen még nem közöltek. ■





IRÁNY 2010!

Már megszokhattuk volna a ritmust: tavasszal bejelentik, nyár elején kipróbáljuk, nyár végén elhalasztják – aztán valamikor megjelenik. Azonban idegesítő, amikor egy általunk nagyon várt játékkal történik mindez (nem lepődünk meg, de a StarCraft 2-t is 2010-re tolták). Következzen az öt legidegesítőbb halasztás (és vádoljuk mindenért a Modern Warfare 2-t, mert akármi is a hivatalos indok, az Infinity Ward monstre játéka mindenhol ott van a titkolt, igazi okok között...)

BIOSHOCK 2

Oké, nem is állhatna messzebb a Call of Dutyk szellemiségétől, de mégis: más FPS-t idén novemberben kiadni öngyilkosság lett volna. A hivatalos indok az, hogy ráfért még a játékra némi polírozás, csinosítgatás; és ebben lehet is valami, lévén nemrég jelentették be, hogy összesen négy játékfejlesztő stúdió dolgozik már a programon.

AZ ÚJ DÁTUM 2010 első fele

SINGULARITY

Mivel a Modern Warfare 2 is Activision-termék, itt legalább bevallották: az a játék, és az afelé megnyilvánuló hatalmas lelkesedés miatt tolták el szeptemberről a Raven ígéretes, időutazással és mutáns kommunistákkal teli FPS-ét. No meg a grafikára ráfér a további finomítgatás, e téren nem nyűgözött le minket a játék az E3-on.

AZ ÚJ DÁTUM 2010. március

SPLINTER CELL CONVICTION

A Conviction eredetileg 2007 végén jelent volna meg, szóval nem tűnik nagynak az októberről februárra halasztás – viszont azt a csúszást egy teljes átalakítás okozta. Most pedig az, hogy nem akarták az Assassin's Creed 2-vel majdnem együtt kiadni, nehogy egymást tegyék tönkre. Bónusz: a Red Steel 2 is átlibbent 2010-re...

AZ ÚJ DÁTUM 2010. február

MAG

Oké, ez még nem hivatalos – de a Sonyn kívül már mindenki úgy véli tudni, hogy az ambiciózus FPS (256-fős multiplayerrel) novemberről átcsúszott a jövő év elejére. Az ok itt is egyszerű: mindenki tudja, hogy idén ősszel PS3-on is a legtöbb ember a Modern Warfare 2 multiját fogja nyomni...

AZ ÚJ DÁTUM 2010. január

BAYONETTA

A Sega becsülettel kiállt, és elmondták az igazi okot: a Bayonetta (szerencsés esetben) egy új sorozat első tagja, így félő, hogy a hatalmas áradata a karácsony előtti címeknek elnyomta volna, mint az tavaly megtörtént az olyan újoncokkal is, mint a Mirror's Edge vagy a LittleBigPlanet.

AZ ÚJ DÁTUM 2010. január

Következzen az EA hat legsikeresebb játéksorozata. Az adatok mindenhol az EA sajtóközleményei és pénzügyi jelentései voltak. A játékok számánál csak az eltérő néven megjelent példányokat, illetve kiegészítőket számítottuk fel, a gyűjteményes csomagokat, változatosan elnevezett limitált változatokat és mobilos kiadásokat nem. A sportjátékoknál az extrém verziók beleszámítottak az eladásokba, a menedzserjátékok viszont nem. A C&C-nél az első kettő, Virgin által kiadott részt nem számítottuk fel.

EA-MILLIÓK



THE SIMS

Játékok száma: **40**
Összeladás: **110.000.000**
Az első rész:
The Sims (2000)
A legutóbbi rész:
The Sims 3 (2009)

NEED FOR SPEED

Játékok száma: **21**
Összeladás: **95.000.000**
Az első rész:
The Need for Speed (1994)
A legutóbbi rész:
Need for Speed Undercover (2008)

FIFA

Játékok száma: **28**
Összeladás: **78.000.000**
Az első rész:
FIFA International Soccer (1993)
A legutóbbi rész:
FIFA 09 (2008)

MADDEN NFL

Játékok száma: **24**
Összeladás: **75.000.000**
Az első rész:
John Madden Football (1989)
A legutóbbi rész:
Madden NFL 09 (2008)

MEDAL OF HONOR

Játékok száma: **14**
Összeladás: **33.000.000**
Az első rész:
Medal of Honor (1999)
A legutóbbi rész:
Medal of Honor Heroes 2 (2007)

COMMAND AND CONQUER

Játékok száma: **16**
Összeladás: **27.000.000**
Az első rész:
Command & Conquer (1995)
A legutóbbi rész:
Red Alert 3: Uprising (2009)

A HÉT EDDIGI LEGNYERESÉGESEBB, JÁTÉK ALAPJÁN KÉSZÜLT MOZIFILM

Az adatok a BoxOfficeMojo oldalról származnak, és csak a mozijegy-bevételek és a gyártási költségek különbségét tartalmazzák (tehát sem a marketing-költség, sem a DVD-eladások nem számítanak bele).

Film	Nyereség
Tomb Raider	160 millió $
Resident Evil: Apocalypse	85 millió $
Mortal Kombat	72 millió $
Resident Evil	69 millió $
Street Fighter	65 millió $
Tomb Raider: The Cradle of Life	61 millió $
Max Payne	50 millió $

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

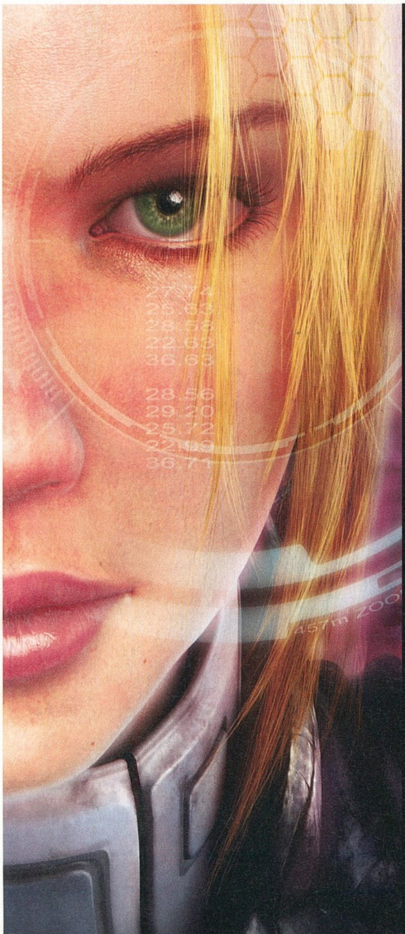
1 Ahogy a Capcom neve a Capsule Computer rövidítése, úgy a THQ a Toy HeadQuarters kurtítása.

2 **Egy színész van, aki a Mortal Kombat- és a Street Fighter-filmekben is játszott, mégpedig Robin Shou (Liu Kang, illetve Gen megszemélyesítője volt).**

3 Ken Levine, a Bioshock vezető designere első komoly barátnőjét Shigeru Miyamoto miatt veszítette el: mikor megjelent a Legend of Zelda, az tönkretette utolsó nyári napjukat, így a hölgy szakított. Ken pedig megszerezte a Triforce-ot...

4 **Egyetlen játék van, ahol Mario gonosz volt, a célja pedig a pusztítás: a Wrecking Crew NES-en.**

5 Bár angolul az Atlus egy csomó játékra ráragasztja a Shin Megami Tensei címet (mint előző számunk Devil Survivorjánál), ez csak marketing; Japánban csak négy játék jelent meg e címen.



Miért nem köszönt vissza a monitorokról a wannabe rocksztár életét feldolgozó botrányos kalandjáték? Hogy képzelte el a Doomot az id software a fejlesztés korai szakaszában? Tudtad, hogy kútba esett egy galambszar-potyogtatásra épülő PSN játék kiadása? Hová tűntek a Resident Evil 2 eredetileg tervezett hátterei? Kérdések, amelyeket sokaknak eszébe sem jutna feltenni, ám vannak, akik kíváncsiak a válaszokra. Az eltűnt és/vagy megváltoztatott anyagokkal foglalkozó Unseen 64 prominense készségesen válaszol a tevékenységükkel (az árnyékvilágban létező videojátékokkal) kapcsolatos kérdésekre – ő piros tabletta nélkül is tudja, hogy milyen mély a nyúl ürege.

[ÍRTA **TYLER**]

Az emberek természetüknél fogva érdeklődnek az ismeretlen dolgok iránt", elmélkedik Luca. Az Unseen64 projekt mögött álló 26 éves olasz fiatalember társaival egyetemben még 2001-ben indította be a süllyesztőbe vagy a vágóasztalra került játékok után nyomozó vállalkozást, fő tevékenységük pedig az akkortájt legyekként hulló Nintendo 64 fejlesztések sorsának nyomon követése volt. Az elkötelezettségre egy konzolgeneráció-váltás azonban nem képes pontot tenni, így manapság már minden platformmal foglalkoznak: NES-szel, Atari Jaguarral, PC-Engine-nel, asztali számítógépekkel, régi és modern konzolokkal egyaránt.

A FORRÁS?

Kíváncsivá tesz, hogy mik a forrásai – vajon egyenesen a kútfőből meríti a tudását, azaz fejlesztőket és kiadókat keres meg az izgalmas leletekért? Esetleg az olvasók szolgáltatják számára az információkat? „Mindig a Google a kiindulópont. Előkeresünk egy régi listát, amelyen megjelenésre váró anyagok szerepelnek, majd kiválogatjuk azokat, amelyeket sosem adtak ki. Régi előzeteseket böngészünk, képeket keresünk, videókat nézegetünk. Számos segítőnk is akad, akik emaileket, képeket és információkat küldenek." A hálózat végtelenségének dacára sokszor nem kielégítő a fellelhető lábjegyzetek mennyisége és minősége: „Ha csak kevéske információ áll rendelkezésünkre, megpróbálunk kapcsolatba lépni a fejlesztőkkel, és a segítségüket kérjük." Néha a hegy megy Mohammedhez; megesik, hogy a fejlesztők maguk keresik fel az oldalt. „Kaptunk már levelet olyan játékfejlesztőktől, akik meg akarták osztani a munkájukat a közönséggel – ez különösen akkor értékes, ha végül az adott játék soha nem jelent meg."

Mindez öngerjesztő folyamat: ahogy a kezdetben domináló N64-es anyagok utáni szimatolás is egyre szélesebb spektrumot ölelt fel, úgy került a felszínre egyre több játék az oknyomozás során. „Sokszor előfordult már, hogy egyes játékok után kutatva olyan anyagokra bukkantunk, amelyekről még sosem hallottunk azelőtt."

EZ NEM AZ A JÁTÉK!

Luca és az U64 csapata nem csak a törölt és kiadatlan játékokkal foglalkoznak: sasszemmel figyelik a végleges verziókban feltűnő esetleges változtatásokat is. A kezdeti tervek és elképzelések módosulásának számos oka lehet: hardver-limitációk, kiadói nyomás, jobb ötletek előtérbe kerülése, kisebb-nagyobb, a játékdesign érdekében végrehajtott finomítások – a tervdokumentumoktól a gyártósorig számos körülmény befolyásolhatja a kész termék milyenségét. „A végleges játékban néha mást láthatunk, mint a béta-verzióban – ilyenkor elővesszük a kiadott anyagot, és a játék közben feltűnő különbségekre koncentrálunk. Persze az sem árt, ha ismered az eredeti játékot, hogy ezeknek a különbségeknek a megléte egyáltalán

Sosem jelentek meg...
...mégis kultusz épült köréjük

KEDVENCEK TEMETŐJE

szemet szúrjon." (Néha ezek a finomhangolások vezetnek játéktörténelmi mérföldkövekhez: tény, hogy ha a Tomb Raidernek csupán a játékmenetét vesszük górcső alá, akkor sem lehet okunk panaszra, de a kezdeti tervek szerint még férfi főszerepő túrta volna a sírkamrákat és az egyéb egzotikus környékeket. Lara Croft szerepeltetése ugyanakkor az egyszerű videojátékok közül a popkultúrába emelte a Core Design játékát.)

„Megesik, hogy prototípusokra szakosodott gyűjtők döntenek úgy, hogy nyilvánosságra hozzák a kiszivárgott béta-verziókat vagy a ki nem adott játékokat. Gyümölcsöző együttműködés alakult ki az Unseen csapata, valamint a játékosok, a gyűjtők és a fejlesztők közt." Erre remek példa az oldalon hivatkoztatott Tiny Toon Adventures, amelynek a fejlesztésével a Warner Bros a legendás Treasure-t bízta meg. Bár maga a játék szárba szökkent, a gyártósorokig már nem jutott el, ugyanakkor egy ismeretlen nemrég nyilvánosságra hozta a játék béta-verzióját, és egy nyilvános oldalon keresztül megosztotta a világgal a játszható programkódot. „A prototípusokra sokan azért kíváncsiak, mert esetenként benne maradhatnak olyan játékmódok is, amelyekkel a végleges verzióban már nem találkozhatunk, míg mások egyszerűen csak szeretnék a lehető legalaposabban megismerni a kedvenc játékaikat."

HELYREÁLLÍTÁS

Amely gyakran teljesen más képet fest, mint az előzőleg megismert: ilyen a Fallout 3 esete is. A tavaly megjelent posztapokaliptikus akció/kalandjáték, bár tisztességes kritikai fogadtatásban részesült, az elődökhöz hasonló taktikai anyagokért rajongó puristák az első két részben megszokott játékmenetet és mélységeket hiányolták. Pedig a Black Isle már belekezdett a Van Buren kódnéven futó játék fejlesztésébe, csak a jogokat birtokló Interplay csődje miatt a cím 1,175,000 dollár ellenében az Elder Scrolls-szériát tető alá hozó felelős Bethesda Softworkshöz került.

Ha már az anyagiak szóba kerültek: Luca aggodalmát fejezi ki amiatt, hogy a jelenlegi pénzügyi helyzet katasztrofális hatást gyakorolhat a katalogizálás folyamatára. „Sok szoftverfejlesztő cég szűnik meg, ami további, az U64 archívumába kerülő kiadatlan játékokat jelenthet, ám nem biztos, hogy így lesz: a fejlesztők és kiadók aggódnak a jogvédelem és a titoktartási szerződések miatt, nem gondolva arra, hogy megőrizzék a munkákat a videojátékos történelemnek. Inkább megsemmisítik a félkész anyagokat és terveket, ami temérdek videojátékos relikvia elvesztését eredményezheti."

Rosszabb esetben nyom nélkül, néha azonban tudni kell helyesen értelmezni az árulkodó jeleket; a Warcraft Adventures, a Blizzard Warcraft-univerzumban játszódó kalandjátéka 1997-ben kézzelfogható valóság volt, ám a végleges játék sosem készült el. A vaklármát egy, a játék történetét felölelő regény kiadásával próbálták meg elcsitítani. Mindez csak olyan szempontból érdekes, hogy a 2002-ben bejelentett, konzolokra optimalizált StarCraft: Ghost körül igen gyanús a csend: a Guardian tavalyi cikke szerint villámgyorsan eltűnt a világválság forgatagában, ám a Blizzard soha nem szerepeltette a címet a törölt játékai listáján. Mégis, minimum gyanakvásra ad okot, hogy 2006-ban kiadtak egy regényt, StarCraft Ghost: Nova címmel, amely a főhős életére reflektál. A Blizzardnál az irodalom beismerő vallomásnak minősülne? Ki tudja... (Ehhez hozzátartozik, hogy a Blizzard vagy húsz, be sem jelentett, a nagyvilágnak be sem mutatott játéktervet dobott az elmúlt tíz évben.)

Egy-egy játék törléséhez vezethetnek pénzügyi nehézségek, az erőforrás-menedzsmenttel kapcsolatos problémák – néha pedig maga a tartalom. A kiadók szívszélhűdés-közeli állapotba kerülnek az erőszakot, vért, meztelenséget és droghasználatot propagáló játékoktól, és néha már csak a végállomáson tűnik fel, hogy az elkészült anyag zökkenőmentesen megugrotta a jó ízlés határát. Közismert a süllyesztőbe került Thrill Kill története, amelyet eredetileg a Virgin dobott volna piacra, ám az EA gyomrát már megfeküdte az öncélú erőszak: odavetett koncként kiadták a tompított Wu Tanget, ám a játék mégis képes volt hírnevet szerezni magának a feketepiacon. A Sex n' Drugs n' Rock n' Roll (lásd a keretes írást) ugyancsak elkészült, a mesterlemez azonban egy széf mélyén végezte. (Megjegyzendő: az önszabályozás és a tartalmi etika valóban fontos kérdés a videojátékok mederben tartásánál, de míg a mérleg másik serpenyőjébe az kerül, hogy Japánban szabadon megjelenhetett a Rapelay – lásd részletesebben a cenzúrával foglalkozó cikkünkben –, addig a Sensible Software játékának buktatója csupán vihar a biliben, semmi több.)

DIGITÁLIS JÁTÉKTÁR

A videojáték-történelem digitális archívumának létrehozása már sokak fejében megfordult, de az elveszett relikviák megőrzése legalább ennyire fontos részterületnek számít – és ezt nem csak a kíváncsiság hajtja, hanem a kultúrához való hozzáférés természetes igénye is. Azonban míg az előbbi létrehozása nemzetközi összefogást, pénzt, technikai támogatást és törődést igényelne, a porba hullott műkincsek felszedegetéséhez elegendő az elhivatottság és a téma szeretete is; az Unseen 64 példája ékesen demonstrálja az önálló kezdeményezések építő jellegét, még akkor is, ha a fő mozgatórugó „csupán" a videojátékok iránti rajongásból fakad. De ki tudja: lehet, hogy éppen azért működik?

„Főállásban egy nonprofit szervezetnél dolgozom, a barátnőm pedig elviseli, amikor kiadatlan játékokról hablatyolok neki, holott őt ez a téma a legkevésbé sem érdekli. Számos dolog foglalkoztat, vannak a hobbijaim, de mindig szakítok rá időt, hogy néhány órát játsszak és az Unseen 64-ral foglalkozzak, mielőtt aludni megyek. És hiába, hogy sosem pihenem ki magam, mégis elégedett vagyok" – mosolyog Luca. Az elégedettség érthető is: nemes cselekedet visszaragasztani egy folyamatosan íródó történelemkönyv kitépett lapjait. ■

TOPLISTA
A JÁTÉKTEMETŐBŐL

1. SEX N' DRUGS N' ROCK N' ROLL

A Sensible Software a Leisure Suit Larry alapjaira építette botrányos kalandjátékát, melyben a Hell's Angelstől kétezer dollárt lejmoló Nigel került a főszerepbe. A kiadói szerepet eredetileg betöltő Warner kiszállt az üzletből és a GTI-nak passzolta át a kiadás jogát, ők pedig nem nézték jó szemmel, hogy a játék főhőse lányokat dönget meg és hétféle különböző drogot használ...



2. EARTHBOUND 64

Bár a fejlesztés 1996-ban kezdődött, a Nintendo 64DD nyitócímnek szánt anyag mind a célplatform, mind a munkálatok területén kudarcot vallott. A 3D programozás területén tapasztalatlan csapatnak komoly problémái adódtak a fejlesztés során, így a 64DD orbitális bukása után, 2000 augusztusában törölték a projektet. A játék végül napvilágot látott; csak éppen Mother 3 néven, GBA-n, 2006. áprilisában.

3. SYNDICATE

A Bullfrog játéka 1993-as debütálása óta PC-n, SNES-en, Amigán és Mega Drive-on is tiszteletét tette, a folytatást pedig PlayStation 2-re tervezték, egy szabadon bejárható hatalmas várost és három rivális frakciót ígérve. Sajnos egyévnyi fejlesztés után kútba hullott a projekt, ami az eredeti játék csúcsminőségét tekintve elég szomorú – ahogy az is, hogy csak néhány koncepciós vázlat maradt fenn.

4. NOMAD SOUL EXODUS

Az anyag a Quantic Dreams Omikron: The Nomad Soul című játékának folytatásaként jelent volna meg Dreamcastre és PlayStation 2-re, majd a címet később megváltoztatták Omikron 2 Karma-ra, célplatformként pedig az Xbox 360-at és a PS3-at jelölték meg. A QD jelenleg a Heavy Rainnel van elfoglalva, és az Omikron Game Blogon fellelhető néhány képen kívül semmilyen információk nincs a játékról. Kár (lenne?) érte.

5. FEAR EFFECT 3: INFERNO

2002-ben még úgy tűnt, hogy a PlayStation-korszak egyik legemlékezetesebb akció/kalandjátéka trilógiává bővül, legalábbis erről árulkodott az E3-on levetített kedvcsináló videó, ami finoman erotikus és erőteljesen véres jeleneteivel minden tiltott gyümölcsre éhezőben kiverte a biztosítékot. A játékmenetében az elődökre alapozó folytatás azonban titokzatos módon eltűnt az Eidos bugyraiban...



AZ A [redacted] CENZÚRA!



A cenzúra nem egy új dolog, még a játékok terén sem. Az eltérő országok eltérő módokon védekeznek a túlzott(nak tartott) brutalitás ellen, pedig gyakorlatilag csak egyetlen dologra lenne szükség: hogy a szülők kicsit odafigyeljenek, és akkor se engedjék tízéves gyermeküket 18-as karikával ellátott játékkal játszani, ha az toporzékol. A kilencvenes évek átalakított játékai (zöld vér a Quake-ben, robotok a gyalogosok helyett a Carmageddonban – mindkét példa a német piacról származik) után e téren meglehetős csönd volt, de az utóbbi hónapok a világ minden részén újra felszították a cenzorok lelkesedését. Lássuk hol és miért...

[ÍRTA GRATH]

KILLERSPIELE

Winnenden, Németország, 2009. március 11. Egy begőzölt 17 éves tanuló, Tim Kretschmer berontott korábbi általános iskolájába, lelőtt 14 embert (majd még egyet menekülés közben), majd amikor a rendőrök körülvették, magával is végzett. Mint mondta (öngyilkossága előtt), az oka egyszerű volt: „poénból csináltam". Az okok teljesen nem érthetők meg egészséges elme számára, de az, hogy a srácot az előző évben egy pszichiátriai klinikán kezelték, komoly jel lehet. Mint ahogy az is, hogy többször vitték orvoshoz depressziós tünetek miatt, és hogy nem folytatta a klinikai kezelés utáni terápiát. Adjuk össze ezt mindazzal, hogy apja finoman szólva is fegyverbarát volt, 15 fegyvere volt legálisan a lakásban, és a mészárláshoz használt Beretta sosem volt elzárva, és látszik, hogy kis szülői odafigyeléssel talán meg lehetett volna akadályozni a katasztrófát. De a média hamar kiderítette, hogy Tim előző este a Far Cry 2-vel játszott online, és máris kész volt a bűnbak: a játékok tehetnek az egészről.

Az események innentől kezdve felgyorsultak, és szeptemberben a Bundestag, a német törvényhozói testület arról fog szavazni, hogy mindenestül betiltsák-e Németországban a „killerspiele"-nek nevezett erőszakos játékok készítését és forgalmazását. A többi kezdeményezés megbukott: sem a paintballt nem tiltották végül be, és a lőszer-tárolás szigorúbb szabályai sem emelkedtek törvényerőre. De a játékok kérdése ezeknél jóval tovább jutott: a 16 szövetségi állam belügyminiszterei együttes erővel készítették el a beadványt, és a nyilvánosan nyilatkozó honatyák is a betiltás mellett érveltek. Érdekes a „killerspiele" meghatározása is, ennek számít ugyanis minden olyan játék, „melynek lényeges részét jelentik realisztikus emberölések, vagy erőszakos cselekedetek emberek vagy humanoidok ellen". Ez gyakorlatilag a sportjátékokon (és az extrém verziók ott is kiesnek), a színtiszta versenyjátékokon és a logikai játékokon kívül minden játékkategóriát lefed, kivéve persze, ha az adott játékban nem szerepelnek emberszerű lények. De beszéljünk szerepjátékokról, FPS-ekről, akciójátékokról, stratégiákról, mások – és ez a legtöbbször humaniodokat takar – legyőzése mindig központi elem. Ráadásul ugye a törvényjavaslat nem csak a forgalmazást tiltaná be, de a készítést is. Ezzel olyan cégek válnának illegálissá Németországban, mint a Crytek (Crysis), az Ascaron (Sacred), a Blue Byte (Settlers), a Piranha Bytes (Gothic), a Sunflowers (Anno) és sok tucat egyéb, kisebb cég, vagy épp német leányvállalat. Meglátjuk, mi lesz a Bundestag végső szava a kérdésről, de talán a fentiek miatti igen erőteljes gazdasági kockázat jobb belátásra bírja a szavazókat...

Más téren, helyi szinten már hoztak játékellenes lépéseket. Nem sorolhatjuk ide, de mindenképpen megemlítendő, hogy a német játékdobozokon már nem a nálunk megszokott apró korhatár-besorolási címkék vannak, hanem ökölnyi, élénk színű és ocsmányságukban feltűnő matricák. Azonban már szorosan ide tartozik, hogy betiltották a nyilvánosan játszott Counter-Strike-ot, illetve World of Warcraftot. Ez egyrészt megannyi internet-café és játékklub bezárását vonhatja maga után (e két játék a forgalom 80-90%-ért lehet felelős), másrészt gyakorlatilag a szervezett LAN-partik tilalmát is jelenti. Az egyik legnagyobb ilyen német esemény, a Convention X-Treme máris áldozatául esett az új szabályoknak...

RAPELAY

2006 áprilisában Japánban megjelent egy PC-játék, RapeLay néven. Ebben egy gyermekkorában a lányok által kigúnyolt fickó állt bosszút: követ és zaklat egy fiatal lányt, majd megerőszakolja – csak épp kiderül, hogy a hölgy ezt igazából élvezi ezt a felállást, és az egész átmegy „rendes", mindkét fél által akart interkurzusba. Három évvel később egy külföldi bolton keresztül a játék két másolt, rajongók által angolra fordított példánya néhány óra erejéig feltűnt az óriási amerikai online bolt, az Amazon kínálatában. Egy vallásos weboldal ezt felfedezte és hatalmas balhé kerekedett a dologból. A média úgy állította be, hogy a japánok elárasztják ezzel a szennyel az erkölcsös és nemes Egyesült Államokat.

A világ tele van problémákkal – és sokak szerint a játékok a felelősek!

Akkor jöjjenek a tények. Ezek az erogénak nevezett erotikus játékok a japán PC-s piac mintegy 15-20%-át adják. Nagy részük, legalább 90%-uk cseppet sem erőszakos, inkább az iskolai romantika témáját boncolgatják. A boltokban csak külön részen, külön polcokon árulják, angol verziójuk szinte sosem készül (így a RapeLaynek sem), ha pedig esetleg igen, a fejlesztők mindent megtesznek a törvényességért – például minden lány életkora automatikusan minimum 18 év lesz. Ugyan léteznek felmérések, melyek szerint a metrókon a taperolás általános dolog, a legutóbbi statisztikák szerint Japán a nemi erőszak világlistáján az 54. helyen van, azaz mutatói sokkal jobbak, mint rengeteg nyugati országban, köztük a felháborodott Amerikában (9.) vagy Nagy-Britanniában (13.).

A felháborodott családvédő és vallásos szervezetek mindezzel nem törődtek, számukra elég volt, hogy az Amazon nemi erőszak-szimulátort árult. Megkezdődtek a kampányok a betiltására – ami kicsit redundáns, hisz a játékot hivatalosan nem kapni Japánon kívül. Még félhivatalosan, csempészve sem: az angol nyelvű verziók mind illegálisan másolt példányok; rajongók és hackerek munkái, akiknek arra is volt kapacitása, hogy az eredetiben kikockázott genitáliákról leszedjék a pixelező szűrőt.

A fejlesztők meglepetése volt a legnagyobb, amikor idén nyáron a legnagyobb tévétársaságok keresték meg őket: gőzük sem volt róla, hogy az akkor már három éves játék – amely minden japán törvénynek és korhatár-besorolási előírásnak megfelel – ekkora balhét kavart.

Az eredmény? Az eroge-gyártók weboldalai mára szinte kivétel nélkül elérhetetlenek Japánon kívüli IP-címekről, az Amazonon (és az eBayen) már hivatalosan is tilos ilyesmit árulni – és ami a legdurvább, megváltoztak a japán szabályok is. Igen, egy Japántól szinte független balhé miatt az eroge-gyártóknak rengeteg változtatást kell benyelniük. Igaz, erősen féloldalas dolgok ezek, már csak azért is, mert az ezeknél a játékoknál általában sokkal durvább

Talán logikusabb lenne, ha a gyilkosságok nyomán fellángoló betiltási hullám inkább a fegyverek, és nem a játékok ellen irányulna...

manga- és pornóiparra abszolút nem vonatkoznak. De mostantól az erőszakolás vagy a rabszolga szavak nem szerepelhetnek a játékok címében (a téma komolyságától függetlenül nem tudunk nem röhögni azon, hogy a Syrup legújabb játéka a „Gang-raped by the entire village" költői címről „The trap set by the entire village" címre változott), a szexuális erőszak legfeljebb 20%-a lehet az erotikus látványnak, és börtönbüntetéssel sújtható események lehetővé tétele is tilos (viszont a hipnózis megengedett, tehát azzal kikerülhető sok minden…). Az EOCS besoroló szervezet hozta ezeket a szabályokat, tehát nem törvények vagy rendeletek formájában jelentek meg: a száznál is több fejlesztőcsapatnak tehát erőteljesen át kell alakítania a készülő játékokat; de legalább a korábban jóváhagyottakon nem kell változtatni.

GREAT (FIRE)WALL OF AUSTRALIA

Ha az internet cenzúrájáról beszélünk, a legtöbbeknek Kína jut az eszébe. Ez hamarosan változik, mert Ausztráliában már a tesztelés végső fázisában van az a szolgáltatók által kötelezően használandó netszűrő, ami megtekinthetetlenné tesz minden gyermekpornót, állatszexet, kiemelkedően erőszakos szexuális cselekményeket… és a 15 éven felülieknek szóló minden videojátékot…

Ausztráliának ugyanis gondja van a játékokkal. Amíg a filmeknél létezik a „18 éven felülieknek" besorolás (sőt, még egy direkt a pornóknak szóló X18 is van), addig a játékoknál az „MA 15+" a legmagasabb. Ez azoknak a játékoknak dukál, amelyeket a 15 éven felüli fiatalok csak felnőtt kíséretében játszhat(ná)nak. Ha valami durvábbról lenne szó, az nem kap besorolást, vagyis nem lehet árulni az országban. Sőt, már a magánemberkénti megrendelés is tiltott, pénzbüntetéssel sújtható vétség…

Persze egyszerű a megoldás, mindenki látja: legyen egy 18+-os besorolás is, hogy mondjuk a 30 évesek (a Sydney Morning Herald felmérése szerint ez az ausztrál játékosok átlag életkora) elmerülhessenek a GTA mocskában. Ez nyilván nekik is eszébe jutott, azonban a terv megbukott. Ennek egyetlen ember az oka, az odalent ezért a játékosok körében nem túl közkedvelt Michael Atkinson. Ausztrália egyik ügyésze egymaga torpedózta meg a felnőtteknek szóló játékkategória létrehozását 2006-ban, hisz ehhez teljes egyetértés kellett. Mint elmondta, egy ilyen kategória létrehozásával a gyermekek jutnának véres és szexuálisan túlfűtött játékokhoz, nem a felnőttek – és akármilyen ökör logika is ez, sajnos az ésszerűség nem feltétlenül szükséges a szavazáshoz.

Sajnos a fentiek egy teljesen archaikus szervezettel párosulnak: az OFLC besoroló szervezet tagjait az OFLC feje teljesen szabályozatlan módon, gyakorlatilag kénye-kedve szerint választhatja, ha azok megfelelnek az egyetlen szabálynak: „általánosságban bemutatják az ausztrál társadalom sokféleségét". Kemény megkötések, nem igaz? A jelenlegi OFCL négy tagból áll, egy 68 éves ügyészből, egy 56 éves pszichológusból, egy 33 éves családjogászból és egy 22 éve egyetemi hallgatólányból. Ők döntenek valamennyi film és játék besorolásáról, kizárólag saját értékrendjük alapján. Jelentésük ellen fellebbezni nem lehet, legfeljebb az adott mű megvágása után kemény pénzekért újra leteszteltetni a filmet vagy játékot. Így lett a betiltott Fallout 3-ból pár hónap és a valós drognevek lecserélése után kiadható Fallout 3 (a tényleg brutális erőszak, az emberkereskedelem és maga a drogozás senkit nem zavart, csak a morfium szó jelenléte).

Az ausztrál tűzfal elvileg még az idén működésbe lép, és innentől kezdve minden oldal elérhetetlen lesz Ausztráliából, amely árul, vagy használatba ad a 15-ös kategóriába bele nem férő játékokat (gyakorlatilag minden site, ami játékokkal foglalkozik ilyen ma már, ha másért nem, hát a Flash-játékok és a millió digitális bolt miatt), vagy akár csak linkel hozzájuk! Az oldalakat ugyan nem automatikusan blokkolják, hanem csak akkor, ha valaki panaszt emel, de kíváncsiak vagyunk mi lesz a YouTube-bal, ha valakinek nem tetszik egy videóban promózott, GTA-t is áruló bolt, vagy mondjuk a Facebookkal, ahol minden játéknak saját lapja van megrendelési lehetőséggel. Az eddig a besorolási szabályok alól kivont MMO-játékokra is lecsapott a hóhérbárd: a boltok leszedték őket a polcokról és most az OFLC-nél várják végzetüket; tippünk szerint sem a World of Warcraft sem a Second Life – az ország két messze legtöbbek által játszott online játékai – nem felelnek meg a 15-ös korhatárnak, és akkor egy egész kontinens válik le ezekről az online világokról…

ÉS VÉGÜL

Csak örülni tudunk, hogy a nálunk is néha, hát, nem teljességgel ésszerűen viselkedő politikusok közül még egyik sem emelte fel szavát komolyan a játékokkal szemben. Hálát kell adnunk ezért, mert amúgy egyre több országban merül fel a játékok ésszerűtlenül túlzott korlátozása a társadalmi, gazdasági gondok megoldásaként, leplezéseként. A cikkben csak a három legdurvább dologgal foglalkozunk (és nyilván csak az olyan országokkal, ahol az emberi jogok amúgy a nyugati norma szerint általánosak és alapvetőnek tekintettek), de ezer ilyen példa van: Thaiföld vezetése például alig pár hete hozott

Bár klisé, mégis elmondjuk: ha nem akarjuk, hogy gyermekünk virtuálisan öljön és erőszakoljon, figyeljünk mi oda, hogy mivel játszik!

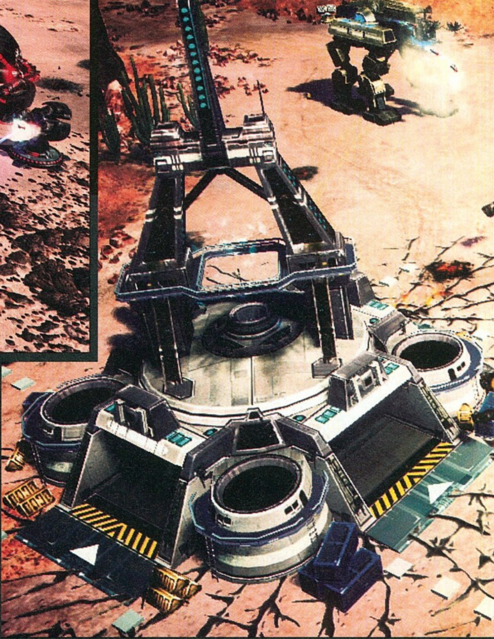
rendeletet, miszerint az internet-cafék legfeljebb este tízig lehetnek nyitva; az indoklás szerint a játékfüggőség nagyobb veszélyt jelentenek, mint mondjuk az unatkozó (és esetleg ivó, verekedő, drogozó) utcagyerek-hordák.

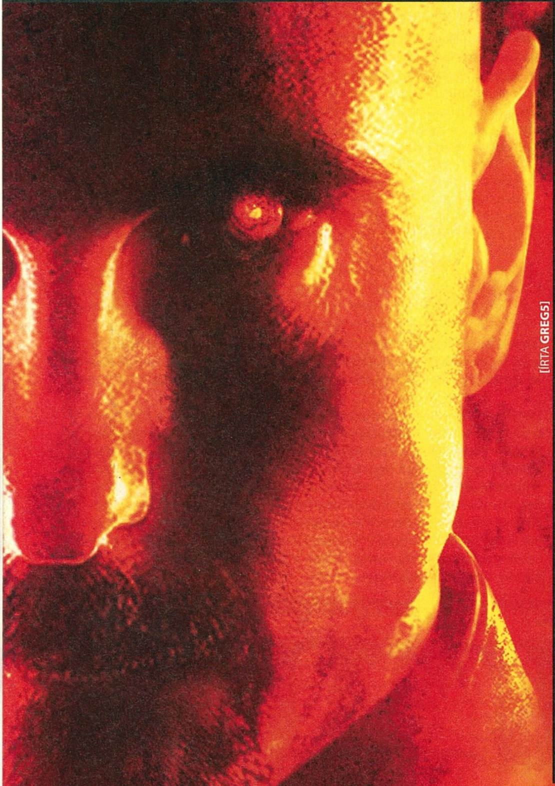
De hogy ne ily sötét és vészjósló képpel fejezzük be, mesélünk a legutóbbi cenzúravádról is, amely ezúttal nem egy országot, hanem egy céget ért. A Sonyt perelte be ugyanis egy játékos, akit a Resistance-ben folytatott viselkedése miatt végül végleg kitiltottak a PS3 teljes online rendszeréből. A fiatalember 55 ezer dollár kártérítést kér, az általa állítólagosan elszenvedett fájdalom miatt; ugyanakkor azzal érvel, hogy agorafóbiája és antiszociális természete miatt csak PS3-on tudott társadalmi életet élni… Lefordítjuk: az embergyűlölő fickó online játszik, és amikor heteken át sértegette az embereket, rombolta mások játékélményét, kizárják; majd emiatt pénzt követel. Hát ilyen a világ 2009-ben… ■



A kép forrása: Eric Drooker (drooker.com)







[ÍRTA GREGS]

Kerek tizenötödik éve fut minden idők legsikeresebb RTS sorozata. A másfél évtized alatt több mint harmincmillió C&C játékot adtak el, a sorozat népszerűsége és koncepciója töretlen volt az elmúlt esztendőkben is (feltéve, ha elfogadjuk, hogy a C&C valójában három sorozatot takar). Most úgy tűnik, az EA egy masszívan megújuló, minden eddiginél modernebb epizóddal kívánja lezárni a Tiberium-sagát.

IRÁNYÍTS ÉS FEJLŐDJ!

Bár anno a Dune 2 fektette le a valós idejű stratégiák alapjait, a legtöbbet talán a Command &Conquer első, valamint a Warcraft 2 második része tett a műfaj elterjedéséért. A huszadik század elején boldog-boldogtalan kezdett futószalagon RTS-eket gyártani, ám a Blizzard és a Westwood – mond még ez utóbbi név bárkinek is valamit? – klasszikusainak minőségét és sikerét nem sikerült még csak megközelíteni sem. Bár volt néhány gyengébb eresztése is a C&C univerzumnak, a Generals-szal és a Red Alert 3-mal nagyrészt visszahozták a legendás sorozat régi hírét. Igaz, komoly újításokat egyik folytatásban sem láthattunk, mindenhol a jól bevált régi sémát dolgozta fel az EA újra meg újra, csak épp extra játékmódokkal, apróbb új megoldásokkal. Most viszont úgy tűnik, végre megemberelik magukat, és a Tiberium-történet lezárásának apropóján végre néhány jelentős újítást is eszközölnek a jövőre megjelenő játékban.

A Dawn of War által képviselt nyomvonalat követve most is igen nagy jelentőséget kap az egységek fejlődése, illetve az, hogy a csatákban hadvezérként folyamatosan tapasztalati pontokat gyűjtünk. Egy nagy, mindent átfogó rendszert képzeljetek el, ahol játsszunk bár az egyjátékos kampány bármely fokozatán (akár kooperálva egy barátunkkal, á la Red Alert 3), vagy tombol-

NOD, GDI ÉS PERSZE KANE: MINDEN STRATÉGIAKEDVELŐ ÁLTAL ISMERT FOGALMAK. ÁM A NEGYEDIK RÉSSZEL LEZÁRUL A SOROZAT...

COMMAND & CONQUER 4

KIADÓ **EA**
FEJLESZTŐ **EA LA**
PLATFORM **PC**
MEGJELENÉS **2010**



Minden egységünk minden cselekedete minket jutalmaz tapasztalati pontokkal, amelyekkel egyre újabb gépezeteket, épületeket és opciókat nyithatunk meg





Bár a 2010-es megjelenés még odébb van, gyakorlásképp érdemes beszereznünk a First Decade névre hallgató gyönyörű gyűjteményes csomagot, melyben potom áron megkapjuk az elmúlt tizenkét év tíz legjobb C&C játékát!



jon tíz monitor tábornok monumentális csatája, ugyanúgy fejlesztjük adott hadseregünket. Ha tehát mondjuk túl nehéz lenne hadjáratunk egyik küldetése, nekiugorhatunk akár egy barátunkkal vállvetve is, vagy – antiszociális szobatábornokot feltételezve – haverok híján felfejleszthetjük hadseregünket a többjátékos módban is. A pontrendszer tehát teljes mértékben átjárható egy- és többjátékos mód között, ebből kifolyólag a játék a gép ellen játszva is állandó internetkapcsolatot fog igényelni a csalások elkerülése érdekében.

No és mire lehet elkölteni pontjainkat? Például vadonatúj egységekre, épületekre, fejlesztésekre. A kezdeti szakaszban csak néhány alap gyalogsági és tüzérségi egység áll majd rendelkezésünkre, ám ahogy folyamatosan szintet lépünk, úgy válnak majd elérhetővé a NOD lángszórós egységei, vagy épp a legendás Mamut tank. Persze mindegyik csak opcionálisan bevethető, akár meglévő alap egységeinket is megpróbálhatjuk kellőképpen feltuningolni, teljesen rajtunk áll a döntés.

Nehéz elhinni, hogy tényleg véget ér a C&C-sorozat, de legalább az utolsó részbe mindent beleadnak!

Az egész rendszer osztály-alapú, mindkét frakciónál három nagy részcsoport specializálására állhatunk rá: a támadást jórészt a mindenféle páncélozott lánctalpasok jelentik, a védelmet a menedékből tüzelő különböző gyalogosok, illetve lesz egy harmadik járható út is, mely az úgymond támogató és légi egységeket takarja. A bevethető taktikák számát természetesen megsokszorozza az, hogy hogyan dolgozunk össze szövetségeseinkkel: rágyúrhatunk maximálisan egy adott kategóriára (mint a World in Conflictban), vagy ügyeskedhetünk, taktikusan kiegészítve egymást – rengeteg lehetőséget rejtenek majd a többjátékos csatározások.

Ezúttal némiképp megváltozik a gazdaságot éltető tibérium bányászásának módja is, a finomítókat, illetve tibérium-begyűjtő autókat el lehet felejteni. Itt is a Dawn of War megoldásai köszönnek vissza: a pálya bizonyos pontjain (a Tibérium-mezők mellett) lesznek elfoglalható, kiépíthető állomások, és aki ezeket birtokolja, az kapja folyamatosan a mindenre használható pénzt.

Némiképp csalódást keltő, hogy a Red Alert 3, vagy akár a Generals három frakciója után most ismét csak két játszható oldalt kapunk, a jól bevált GDI-t és a Brotherhood of Nodot. Ez azért fájó kicsit, mert nem játszható, ám kihasználható fajként jelen lesznek a Tiberium Warsból megismert (és ott játszható), űrlényszerű Scrinek, valamint a mutáns Forgottenek a Tiberium Sunból – velük taktikánktól függően lehetünk szövetségesek, vagy ellenfelek is.

KÉT HADJÁRAT, NYOLCVAN EGYSÉG

A külsőségeket tekintve egyelőre mozgóképünk még nincs, mindenesetre a képek, illetve a tény, hogy a játék ismét a Red Alert 3 motorját használja, megfelelő biztosíték, hogy látvány tekintetében nem lesz okunk panaszra. Az mondjuk kicsit érthetetlen, hogy a vízi járműveket miért vették ki teljes egészében a játékból, lehet túl bonyolult lett volna még azokat is külön-külön fejlesztgetni. Így is, a két oldalon összességében mintegy nyolcvan különböző egységet pátyolgathatunk, ami több mint ígéretes létszám. Itt lesznek a Scorpion és a Mamut tankok, pár korábbi lépegető is visszaköszön, de a sunyi mérnökök is visszatérnek. A legérdekesebb, legsokoldalúbb egységnek azonban egyértelműen a mozgó főhadiszállásul is szolgáló Crawler nevű hatalmas lépegetőnk lesz, mely nem csak az egyes melléképületek felhúzásáért felelős, de igen szignifikáns tűzerőt is képvisel a csatatéren.

A történet tizenöt évvel a Tiberium Wars, és a Scrin invázió után, 2062-ben játszódik, mikor is a NOD karizmatikus vezetője, Kane egy érdekes szövetséget ajánl a nem véletlenül gyanakvó GDI tábornokainak. Az ígéretek szerint rengeteg, a korábbi játékok során felmerült kérdésre választ kapunk, megismerjük végre Kane végső, nagy tervét, amire eddig mindig csak utalásokat kaptunk, és a szálakat elvarrva ezúttal tényleg véget ér a Tiberum-történet. (Bár mi azért komolyabb összeget mernénk rá tenni, hogy siker esetén még valahogy összehoznának pár kiegészítőnyi mellékszálat…) Nem hiányoznak majd a szokásos, élőszereplős átvezető mozik sem, sajnos ezek színvonala az első képsorok alapján a már megszokott gyenge B-kategóriát hozza, a Red Alert 3 már-már önparódiába hajló mókázásai nélkül.

KANE 2010-ES LEHELETE

Egyelőre ennyit tudni a frissen bejelentett negyedik, végső C&C-részről Bár a folyamatos csapatfejlesztgetés egyáltalán nem új keletű ötlet, biztosak vagyunk benne, hogy az RTS-veteránokból álló EA Los Angeles megfelelő módon és kellő kidolgozottsággal fogja implementálni mindezt az új részbe. Bár nem fogja megreformálni a stílust, minden esélyünk megvan, hogy egy hangulatos, méltó befejező résszel záruljon le a Tiberium-univerzum története. ■



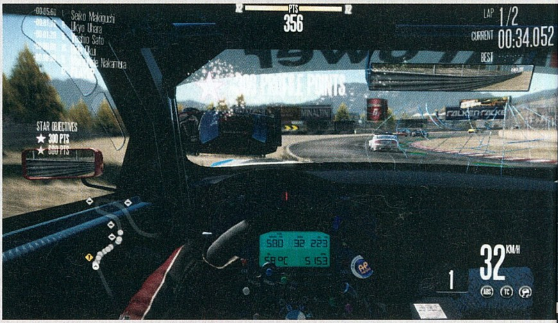
[ÍRTA **RAPTOR**]



A RÉGÓTA CSAK NEVÉBEN NFS MEGINT FELTÉPI A KÉZIFÉKET, HOGY ÉRTELMES IRÁNYBA ÁLLÍTSA SAJÁT MAGÁT; ÉS A JELEK SZERINT ANNYI ÉV UTÁN VÉGRE NEM CSALÓDÁSKÉNT SZÁGULDHAT VÉGIG TÉVÉINKEN.

NEED FOR SPEED SHIFT

KIADÓ EA **FEJLESZTŐ** SLIGHTLY MAD **PLATFORM** PC, PS3, X360 **MEGJELENÉS** SZEPT. 17.



Need For Speed, a sorozat, mely szinte minden évben az egyik legfontosabb megjelenés az EA számára, a sorozat, melyet a rajongók tartanak életben, a sorozat, mely sokszor volt a csúcson, és sokszor a szakadékban is. Szóval a parádés induló, és többszöri reneszánsz után az, ami most nem is az EA műhelyeiben készül, csupán a nevében NFS, de annyi baj legyen, mert nem csak a videókon, a valóságban is nagyszerűnek ígérkezik. Olyan, hogy „ha", meg „mi lenne", tudom, nem létező dolgok, de a tesztelt demó igen korlátozott volt, viszont a benne felvillanó apró jelek, és az általános minőség is azt sugallták, hogy a sok „ha" kezdetű mondat, mely elhangzik a cikkben, a végleges verzióban már teljes biztonsággal kimondhatóak, állíthatóak lesznek.

A próbára öt versenygép jelentkezett, rendre, erősorrendben felfelé haladva Volkswagen Scirocco, Ford Shelby GT 500, Nissan GT-R Spec V (R35), BMW M3 GT2, Pagani Zonda R, hogy két pályán, Autopolisban, illetve London egy elkerített városi szakaszán mutathassák meg, mit is tudnak hozzáértő kezek alatt művelni a virtuális motorsportok világában. Az első benyomások után kapásból a Gridre emlékszünk vissza, de hamar kiderül, azért nincsenek akkora rokonságban. A Shift a régóta áhított árkád-, és szimulátor-közeli beállítási opciókkal kecsegtet, de egyik végletben sem kapjuk meg azt az eltúlzott 400 km/órás száguldást, ami az Undergroundok és utána érkező részek stílusa volt. Noha a többi autót kvázi továbbra is sínen húzza a gép, a miénk teljes valójában tündököl az aszfalton, reálisan reagálva a kicsúszásokra, a rázókövek, emelkedők, lejtők, huppanók adta megfelelő erőhatásokra, s egyszersmind az ütközésekkor se kíméletes a kamikaze-jelöltetekkel.

Hasonlóképpen a Pro Streethez, a fék újra ténylegesen aktív, nem csupán vörösen izzó dísze járművünknek, és ez bizony jó hír. Kezeink között ugyan beállítási lehetőségektől mentes változat járt, azonban a visszajelző indikátorok már előre sugallták, hogy a kipörgésgátló, az ABS, valamint a stabilitást vezérlő elektronika aktívan működik, s szerencsés esetben ezek kikapcsolhatóak is lesznek. De mindez nem lesz kötelező, hisz az NFS-tábor nem szimulátorhoz szokott, de üdvözlendő, örvendetes, hogy opcionálisan valósághűvé tehető a vezetési modell. Sőt, a fenti rásegítésekkel se volt egyszerű dolog kordában tartani a 739 lovat számláló ménessel rendelkező Paganit. Mindehhez társul egy remek törésmodell, amely a már említett állíthatóság hiányában nem igazán tudta megmutatni az élethű balesetek kapcsán azt, hogy mennyiben és hogyan hat majd ki az autónk menettulajdonságaira. Vélhetően ezért is nem szakadt ki egy kerék sem, még néhány epikus erejű rongyolás után sem – a fejlesztők azonban ilyesmit is ígérnek. A műszerfal ugyan nem egy GT5 Prologue vagy egy Forza 3-kaliberű





látványelem, de van, szép, használható (!) és a kijelzők szerint üzemanyagot, s motorhőmérsékletet is monitorozza; talán ezek is szerepet kapnak majd? Mindenképp örülnénk neki, persze opcionálisan.

A program minden mozdulatunkat figyeli, pontozza, s aszerint rangsorol minket, amit a pályán ténykedünk. A rendszer alapjaiban véve egyszerű, mégis szép gázfröccsel pakol hozzá a hangulat fokozásához. Egy versenyen öt csillagot gyűjthetünk maximálisan, három jár az első helyért és további kettő, ha a folyamatosan gyűjtögetett profilpontokból elérjük a kiírt limitet. Jelentőségükről **nincs infó**, talán az Undercover féle Uralkodást váltja ki, amiért majd trófea illetve achievement a díj. Pont viszont **szinte** mindenért **jár**, hasonló módon, mint a PGR-sorozatnál a kudosok, **csak** itt a jó és a rossz oldalt képviselve egyaránt megjutalmaz a gép. Ha mintaképpé kívánunk **válni**, akkor a kiváló rajt, a tiszta előzés, az autó maximális kihúzatása (manuális váltó elkél hozzá), valamint a hibamentes szektorok, tökéletesen kivitelezett kanyarodások s az ideális ív követése az, mit az eszünkben kell tartani és azt átvinni a pályára. A sokkalta élvezetesebb módszer ugyebár mindaz, ami kicsit aljas, vagy nem is kicsit, de persze visszanyalhat a fagylalt e téren. A teendők kis gondolkodással kitalálhatók: riválisok kipenderítése, kilökése, felborítása, kiütése, a kasztnijuk segítségével a kanyar gyorsabb bevétele mind-mind gazdagon porciózott agresszióspontokat eredményeznek. Kicsit meglepett, hogy a szélárnyék használata miért az unfair oldalon szerepel, de annyi baj legyen...

A Shift ezen része egyúttal azt mérlegeli és táplálja az ellenfelek „tudatába", hogy milyen versenyzővé kívánunk válni. Mindez, a fentiek alapján, csak rajtunk áll, ez által válhatunk tisztelt és sportszerű pilótává, avagy a másik végleten gyűlölt, de egyben rettegett zúzógéppé, ha épp mindenkit kiküldünk szebb tájakra az utunkból, amikor csak alkalmunk nyílik rá. Persze köztes állapotok is vannak, akinek akarva akaratlanul elrontottuk a versenyét, ő vélhetően egy revans erejéig haragosunk lesz. Rendre plecsni bélyegzi minősítésünket (dominátor, törőgép stb.), amelyet vélhetően az online riválisok is láthatnak majd, illetve mi az ellenfelekét – magyarán felkészülhetünk arra, kitől mit várhatunk élesben. Persze itt sem feledhető el a „ha", mert az AI-t is ilyennek ígérik; viszont online tuti felkészülhetünk a legszennyesebb népségre, akik ütnek-vágnak, ahol érnek. Hogy jön ide a multi? Nos egyszerűen, mint egy általános iskolás matek karóhoz az otthoni pofon: a demó alapján a karrier mód futamait emberek ellen is lemeccselhetjük, mivel kijelezte, hogy a futamot offline vagy online módban nyertük-e meg – szerencsés esetben (értsd béna ellenfelek esetén) még olcsóbban is kijöhetünk egy-egy keményebb összecsapásból, mintha a gép ellen kellene kakaskodni.

A demóban ez a kocsi nem volt benne, de a Zondával szerzett tapasztalataink után már most félünk tőle...

Végre, végre, végre! A Need for Speed-széria végre megkapta a rég várt nagygenerált és gumicserét!

Pénz a jelek szerint nem lesz, a pontrendszer mindent kivált, a pilóta szinteket lép általa, új eseményeket, autókat, extrákat megnyitva, ámbár ezzel egyetemben az autók is léphetnek szintet... – ez jelenleg nem tisztázott, hogy kiváltja-e a tuningot avagy sem, de vélhetően ez a rendszer marad vásárolgatás helyett és eszerint erősödik az aktuális versenygépjárművünk (á la Palik). Tömören s röviden, mint amilyen maga a nálunk járt ízelítő isvolt: ígéretes, újító szándékokkal felvértezett NFS-re számíthatunk, a végső igazság kiderül szeptemberben. ■

A Shiftben csaknem minden mozdulatunkért karrier-pontokat kapunk, akár online, akár offline játszunk!









A HARMADIK BIRODALOM, A POKOL ÉS A MARS UTÁN AZ FPS STÍLUST LÉTREHOZÓ ID, HA NEM IS ÚJ STÍLUSBA, DE ÚJ TEREPRE MERÉSZKEDIK. MAD MAX ÉS AZ ŰRBŐL ÉRKEZETT MUTÁNSOK KÉZ A KÉZBEN JÁRNAK TÁNCOT AZ APOKALIPSZIS PARKETTJÉN, BELSŐ NÉZETBEN ÉS NÉGY KERÉKEN.

RAGE

[ÍRTA **W**]

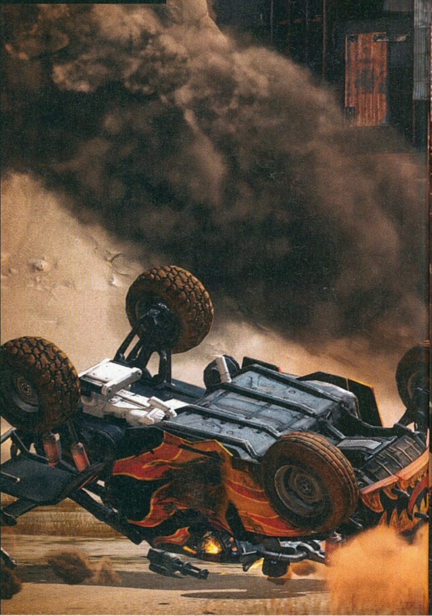
A világvégére felkészülni általában nem szokás – ez tradicionálisan egyike azon eseményeknek, melyek általában előzetes bejelentés nélkül történnek meg. Égszakadás és földindulás, kiáradó folyók, tengerek és óceánok, füstpamacsokat és extrémen magas hőfokon izzó magmát kilövellő vulkánok – no és persze az elmaradhatatlan űrbéli aszteroida… Ám a Rage világának kormányai tudtak a katasztrófáról, tudták, hogy mit kell tenniük és tudták, hogy sikerrel járnak – vagy legalábbis nagyon remélték. Lehet, hogy nem kellett volna…

MAX BEKATTAN

Noénak bárkája volt, a Fallout világának bunkerhálózata, a Rage kormányainak pedig Éden projektje. A terv egyszerűnek tűnt: a föld mélyén elspájzolni több ezer sztáziskamrát, bennük az emberiség egy maroknyi részével, akik a katasztrófa utóhatásainak lecsengését követően a felszínre visszatérve kezdik elölről a civilizáció-építést, gyermekgyártást, terjeszkedést. Létfontosságú képességekkel és tudással rendelkező kiválasztottakként a túlélőknek minden esélye meglett volna a civilizáció újjáépítésére, ha... ha szokás szerint nem csúszik valami hiba a képletbe. Márpedig csúszott, rögtön kettő is: az első egyenesen az űrből, a Földi életet gyakorlatilag kipusztító aszteroida 80 év elteltével is vígan pumpálja az atmoszférába a kozmikus port, kies sivataggá dózerolva az egykor kék bolygót. És ha ez még nem lenne elég: az eltemetett embertokok többsége – egy masszív földrengésnek hála – jóval idő előtt indítja el a helyreállító folyamatot. Csipkerózsika felébred és nagyon morcos – nem csak a fésűje hiányzik, de még hű legyezőlányai is elpatkoltak, ráadásul már az első percben ketté akarná tépni egy mutáns. Szép új világ. Üdvözlet a halál földjéről.

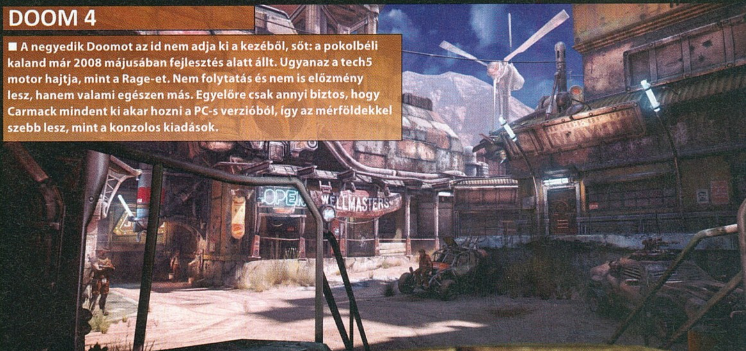
Bal lábbal, egy esős hétfő hajnalon kelni egy dolog, de hullák által körülvéve, mindenféle információ nélkül már tényleg komoly fejfájást okoz az embernek; a Rage főhőse éppen ezért hosszú napoknak tűnő órákig nem is lesz képben a dolgokat illetően. A jó id-szokás szerint névtelen és néma főszereplő a tartályból kikászálódva rögtön szembesül a valósággal: a megapoliszok, a modern technológia és az emberiség gyakorlatilag eltűnt – maradtak a poros, sivatagos kanyonok, a szinte teljesen lerombolt autópályák és a modern vadnyugatra emlékeztető határvidék. A Rage nagyon ügyesen keveri a huszonsokadik századi technológiát a régies stílussal – a világ leginkább a Fireflyban látott galaxishoz hasonlítható (csak épp egyetlen bolygóra sűrítve, űrhajózás nélkül), vagy még inkább a Trigun anime kihalt birodalmához. A hulladékból összetákolt városokat idegrendszerként hálózzák be az energiát és a televíziót sugárzó kábelek, a poros tájat neonfények világítják be, a kihalt terepen homokfutók és offroad négykerekűek vívják élet-halál harcukat.

KIADÓ EA
FEJLESZTŐ ID
PLATFORM PC, PS3, X360
MEGJELENÉS MAJDHAKÉSZ



A vezetés lehetősége az id számára új, de a Rage világát látva nélkülözhetetlen funkció. A saját jármű legalább annyira fontos, mint a jól karbantartott fegyverarzenál – főleg, mert nem instant felhasználható és eldobható. Járgányunk karbantartása és fejlesztése kritikus fontosságú, az egyes lokációk közötti ingázás gyakorlatilag csak így lehetséges. Senkiföldjéről lévén szó a szabad és veszélytelen száguldás csak illúzió, az ellenfelek is előszeretettel pattannak gépekbe, hogy a másikat kilőve, a falhoz préselve vagy épp szétcincálva jussanak zsákmányhoz. Alapjáraton az egyetlen védelmet ez ellen a járgányra szerelt gépfegyver nyújt, amely az ólmot könyörtelenül szórva változtatja bármelyik ambiciózus halálrajelölt négykerekűjét izzó tűzgolyóvá. És ez csak a buggyk egyik aspektusa, a Rage univerzumban legalább annyira népszerű a versenyzés, mint a Tatooine-on, Jabbáéknál. A professzionális futamok általában a klasszikus „tégy meg három kört és hagyj le mindenkit" séma mentén futnak, kis csavarral – a Rage ismeri a powerupok, felvehető bónuszok intézményét, vagyis a Mario Karthoz hasonlóan dobálja a terepre az olyan extrákat, mint a robbanótöltény vagy a nitrópalack. A versenyek pörgősek, gyorsak és kellőképpen izgalmasak, leginkább a MotorStorm száguldására emlékeztetnek, csak itt van tényleges jutalom is – pénzösszeg és fejlesztésre költhető pontok képében. Utóbbi több szinten is felhasználható, javítva a gyorsulást mértékét, a felfüggesztést a kormányművet, vagy épp olyan új fegyvereket nyitva meg, mint a hátrahagyható bombák, vagy a területre ható EMP pajzs.





DOOM 4

■ A negyedik Doomot az id nem adja ki a kezéből, sőt: a pokolbéli kaland már 2008 májusában fejlesztés alatt állt. Ugyanaz a tech5 motor hajtja, mint a Rage-et. Nem folytatás és nem is előzmény lesz, hanem valami egészen más. Egyelőre csak annyi biztos, hogy Carmack mindent ki akar hozni a PC-s verzióból, így az mérföldekkel szebb lesz, mint a konzolos kiadások.



■ Wellspring városa nem csak kalandokat, balhét és gyanús alakokat rejt, de néhány barátra is szet tehetünk. Ilyen például Mick, a helyi autószerelő, vagy Clayton polgármester (jobbra), aki ugyan kicsit húzza a száját szakadt cuccaink láttán, de megbízik bennünk és ellát minket feladatokkal.



Az eddigi id-játékok zöme csupán egyetlen, lineáris nyomvonalon haladt, a Rage ezzel szemben több aspektust vegyít: megszólítja azokat, akik csak a színtiszta lövöldözésre vágynak, azokat, akik lopakodva oldanák meg a feladatokat és azokat is, akik elsősorban száguldoznának. Az elemek a történetbe való integrálása szinte láthatatlan, a klasszikus misszióstruktúra remekül fonja egybe az eltérő részeket.

Az id eddigi legösszetettebb játéka a Rage; de aggódni nem kell, ez is brutális és akciódús lesz!

Vagyis a városokban és az NPC-knél felvett küldetések gyalogosan kezdődnek, általában járműves utazással lendülnek mozgásba, hogy aztán ismét két lábon járva adózzanak a pusztításnak.

A Rage első nagyobb területének centruma Wellspring városa: az erődítményhez hasonló település, ha teljes anarchiába nem is süllyedt, de koszos bárjával, az utcán lézengő morcos alakjaival és a furcsa boltokkal nem éppen turistáknak való látnivaló. A gyanakvás nem véletlen, az Éden projekt egyenruhájában feszíteni a túlélésért küzdő helyiek előtt nem túl szerencsés döntés – főleg annak fényében, hogy a nagyon titokzatos „Authority" magas vérdíjat fizet minden egyes édenes alak hullájáért. A gyors átöltözés rövid időre megoldja a dolgot, de az Authority ügynökei gyaníthatóan végigkísérik majd a Rage történetét – a történetet, amely a modern trendekkel szembemenve nem akar morális kérdéseket boncolni és többfajta választási lehetőséget nyújtani minden lövés előtt.

Ami persze nem jelenti azt, hogy a Rage során a rossz vagy a jó oldalnak dolgozna bárki is: a sztori végigkísérése, a küldetések teljesítése a legfontosabb, azokból pedig akad bőven. Bajt szinte bárki okozhat, az egyszerű útonállóktól kezdve a szervezettebb banditákon át egészen a katasztrófa miatt mutánssá változott populációig bárki. Ráadásul őket elintézni kifejezetten sokféleképpen lehet, a Rage nagyon széles spektrumot felölelő fegyverarzenállal erősíti az akció oldalát.

Túlélőként először csak egy modern bumeránggal apríthatod a delikvenseket, később viszont íj, pisztoly és puska vehető fel, melyek a járműhöz hasonlóan továbbfejleszthetőek. Felcsatolható távcső, célstabilizátor, alkalmazhatók eltérő töltények – vagyis a manapság megszokott dolgok. A többi viszont már nem illik bele az akciósémába: ilyen a saját tárgyak létrehozásának lehetősége. A Rage-ben alapanyagokat és tervrajzokat gyűjtve temérdek dolog kreálható. Egy vaskos acélajtó állja el az utad? Építs távirányítható, apró járművet, aggass rá bombát és hasítsd ketté a fémet. Kevés a töltényed vagy el akarod terelni az ellenfelek figyelmét? Húzz fel egy önműködő gépágyút és várd meg, míg a célkeresztje elé nem sétálnak az áldozati bárányok (esetleg oda is csalhatod őket). A fegyverek és a tárgyak használata komoly taktikázásra ad lehetőséget, az eltérő harcstílusok egybefonásával nem csak hatásos, de látványos és roppant stílusos módon intézhető el akár egy nagyobb csoportnyi mutáns vagy bandita is.

A Rage sokkal mélyebb és részletesebb FPS élményt kínál, mint az eddigi id-játékok, ráadásul végre szakít pár másfél évtizedes szabállyal is: a lebegő lőszer- és életerőcsomagok helyett a Rage-ben a karakter magától gyógyul, ólmot és töltényt pedig az ellenfelek hulláit átkutatva zsákmányolhat. Ám az, hogy ez pontosan milyen keretek között zajlik, kinek vagy minek az érdekében történik jelenleg nagyon nem ismert. Az id mindig is szeretett mindenkit a sötétben hagyni és ez nincs másként most sem. Ami biztos az az, hogy a Rage alaposan el

ID TECH6

■ Habár még az ötödik verzió sem teljesen kész, Carmack és immáron hadseregnyi programozócsapata már a hatodik generációt tervezi. Az id tech6 ha nem is teljesen, de nagymértékben újra akarja írni a játékfejlesztés technikai oldalát, teljesen eltérő megoldásokat vegyítve egyetlen csomagban – Carmacknak fel kell kötnie a felkötnivalót, a piacvezető Epic is erre készül az Unreal 4 motorral!



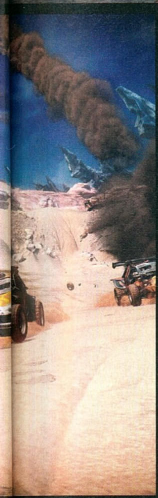


■ A Rage apokalipszis után világa, remek hangulata gyakorlatilag ordít azért, hogy az új id-tulaj Bethesda (lásd fent) alkalmazza a Fallout 4 elkészítéséhez. Mi drukkolunk!



ID-BETHESDA

■ Az id Software az elmúlt hónapig az egyik utolsó nagy független stúdió volt, ám ennek vége - a legendás texasi csapatot már a ZeniMax Media birtokolja. A többek között a Bethesdát kézben tartó vállalat olyannyira rá akarta tenni a mancsát az idre, hogy több mint 100 millió dolláros kölcsönt vettek fel az üzlet kedvéért.





akar kanyarodni a Doom 3-féle „megöltem a rosszfiút és ezzel vége mindennek" féle történetvezetéstől: a főszál végigvitele után még mindig bebarangolható a senkiföldje, befejezhetőek a mellékküldetések, a jobb eredményekért (például az online eredménytábláért) levezényelhetőek a versenyek. Az id egy komplett háttértörténettel rendelkező, mély és számtalan lehetőséget tartalmazó univerzumként kezeli a Rage világát, egy olyan kreatív aranybányának, amely más stílusban mozgó jövőbeni játékokat is kezelni tud.

Erre pedig a technikai alapjai megvannak, a játékkal együtt debütáló id tech 5 jelen generáció legelőremutatóbb motorja, amely a fotorealizmust ténylegesen megközelítő tereppel, emberszerű karakterekkel, valami ép ésszel felfoghatatlan látványvilággal, részletgazdasággal és egyediséggel járatja csúcsra célplatformjait. Kompromisszumok nélkül, a Rage elvileg mind PC-n, mind PS3-on, mind X360-on a maximumot nyújtja – lehet, hogy az erősebb hardver miatt PC-n nyújtóztatja ki leginkább a lábait, de a felépítést és az irányítást tekintve konzolcentrikus. Amely az id történetét tekintve páratlan és formabontó esemény.

Ahogy maga a Rage is az: minden esélye megvan arra, hogy történelmet írjon, minden eddiginél jobban ötvözve több teljesen eltérő játékstílust. Lehet, hogy nem írja újra a szabályokat és lehet, hogy a határokat tekintve nem mutat túl azon, amit eddig már láttunk, az viszont biztos, hogy amit tud azt tökéletesen teszi – annál pedig általában nincs jobb, ahogy a jövőbeni FPS kínálatot tekintve a Rage-nél se sok... ■

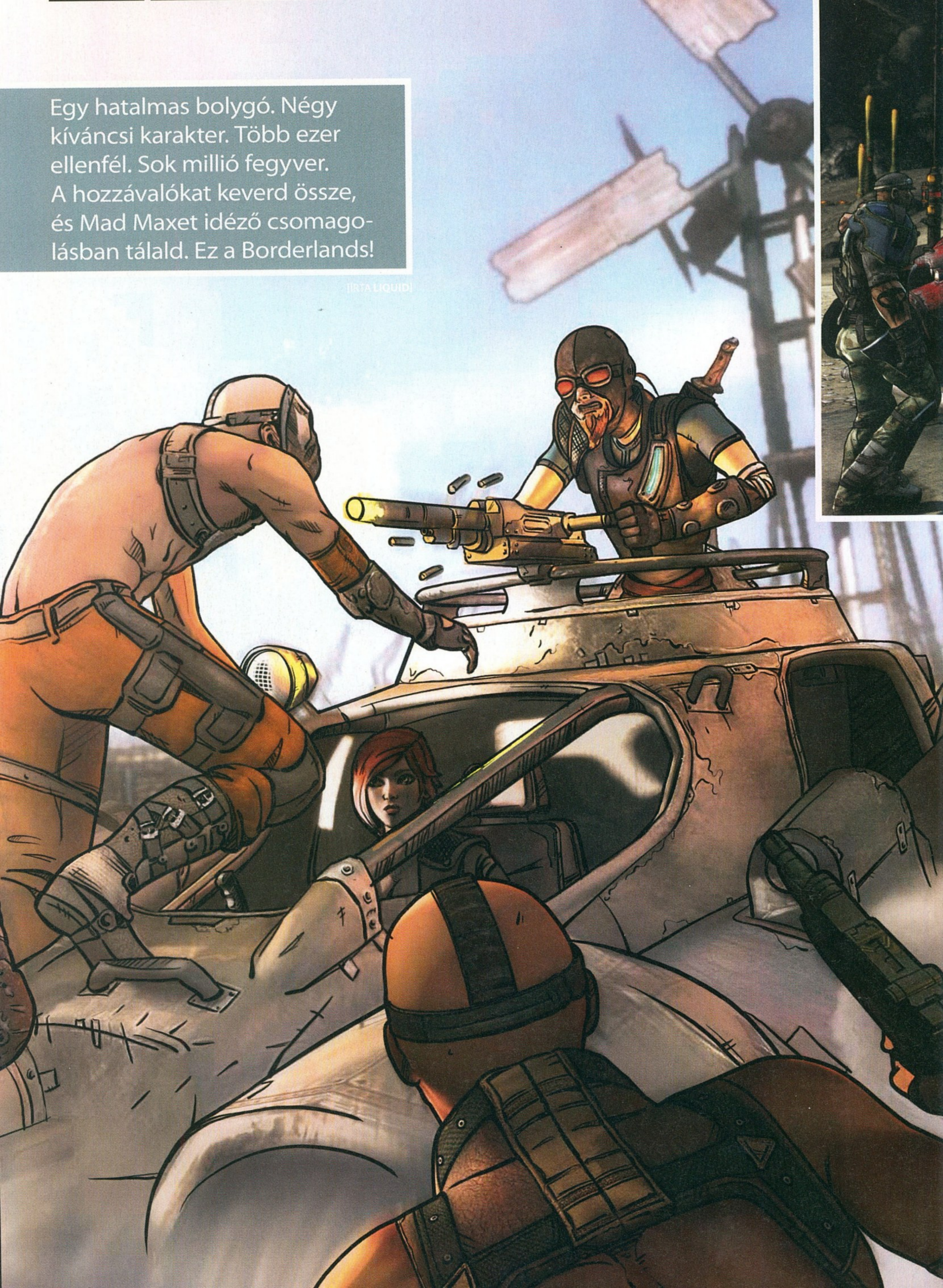


■ Bár lehet lopakodni, sokat kell majd vezetni is, lesznek küldetések meg tárgylista, a lelke mélyén a Rage egy klasszikus id-játék: tele remek csatákkal, használható fegyverekkel és ocsmány ellenfelekkel.



Egy hatalmas bolygó. Négy kíváncsi karakter. Több ezer ellenfél. Sok millió fegyver. A hozzávalókat keverd össze, és Mad Maxet idéző csomagolásban tálald. Ez a Borderlands!

[ÍRTA LIQUID]





BORDERLANDS

KIADÓ **2K** FEJLESZTŐ **GEARBOX** PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **2009. OKT.**

A Gearbox Borderlands-e talán nem véletlenül maradt sokaknál radar alatt: a stúdió másik bejelentett projektje, az Aliens: Colonial Marines témájánál fogva értelemszerűen jóval nagyobb előzetes érdeklődésre tarthatott számot, mint a régóta készülő, általában a benne található rengeteg fegyver okán emlegetett Határvidék. Pedig a Borderlands megérdemli a figyelmet, a több játék és műfaj ügyes házasításából született FPS-RPG hibrid az idei őszi szezon egyik legizgalmasabb újdonságának ígérkezik!

KINCSVADÁSZOK

A távoli jövőben járunk, az emberiség szanaszét spriccelt az univerzumban, folyik a nagypályás kolonizáció. A Pandora planéta (nem ugyanaz, mint James Cameron Avatarjában) kezdetben remek üzletnek ígérkezik, az előzetes jelentések hatalmas nyersanyag-mezőkről, és kiaknázásra váró ásványkincsekről szólnak. A jó pénzért mindenre kapható felfedezők és szerencsevadászok tömegesen érkeznek a bolygóra, telepek és kisebb városok jönnek létre. A lelkesedés hamar véget ér, kiderül, hogy a kopár Pandora pár titokzatos, valószínűleg idegen eredetű romon kívül semmi különöset nem tartogat a gyors meggazdagodásra vágyó futurisztikus aranyásók számára. Aki teheti, lelép, a többiek meg jól ott ragadnak a bolygón.

A designváltás kifejezetten jó tett a Borderlandsnek, elképesztően jól néz ki az új grafikus motorral

Újabb kellemetlen fordulat: a felfedezők télen érkeztek, a planéta karakterisztikája miatt pedig csak (földi) évekkel később tapasztalják meg az első évszakváltást, ami egyben a télen hibernált állapotban szundikáló, furcsa, és roppant agresszív szörnyetegek ébredésének időpontját is jelöli. A vidám kincsvadászat átfordul a túlélésért folytatott kegyetlen harcba, az egyetlen reményt pedig egy elfeledett, az egyik méretes hegy alá épített erődítmény jelenti. A bunkerrendszert az idegenek dobták össze, eddig egyetlen csapatnak sikerült csak a nyomára bukkannia (ők villámgyorsan el is haláloztak a találkozás után), de még így is kívánatos kincse Pandorának – a legendák szerint az erőd tömve van értékes idegen technológiákkal. Ha nincsenek ásványok, ez is megteszi – megindul a versenyfutás a busás haszonnal kecsegtető földönkívüli tudásért.

SZEREPJÁTÉK SZÓSZ

Amikor a Gearbox a szerepjátékok és a sajátszemszögű lövöldék házasításáról beszél a Borderlandsszel kapcsolatban, nem a levegőbe puffogtatják a verbális muníciót. Igazi, komplex RPG-t senki ne várjon, aki viszont (például) a Diablo által nyújtott tömeges szörnymészárlásra, és durva tápolásra (azaz az akció-szerepjátékok standard elemeire) vágyik, e játékkal tökéletesen megtalálja a számításait. Ennek megfelelően az első döntésünk a karakter-osztályunk kiválasztása lesz: a játék négy hőse különböző tulajdonságokkal bír – ezek egyrészt fejleszthetők, másrészt jelentősen bővíthetők, minden karakterhez saját, többfelé ágazó tulajdonság-fa tartozik.



A legismerősebb osztály a harcos. A csapatban a gyors halálosztó és az általános támogató szerepét tölti be, a Leadership tulajdonsága növeli begyűjthető tapasztalati pontokat, képes felgyorsítani a saját (és a társak) életerő-regenerációját, és még munícióval is ellátja a többieket – önmagát nem kell, mert a harcos az egyetlen olyan osztály, aki a hátán cipelt zsáknak köszönhetően végtelen lőszerrel rendelkezik. A vadász a távolról lövöldöző osztály, őt lesz érdemes jófajta távcsöves fegyverekkel felszerelnünk. A sznájperkedésen kívül jelenléte növeli az esélyt a fejlövésekre a többieknél, általános pontosság-bónuszt ad, sőt, a történet előrehaladtával még egy durva repülő kreatúra, a Bloodwing is csatlakozik



LILITH a csapat egyetlen női tagja, és egyben egy igazi szirén. Belőlük hat darab található az egész univerzumban, így érthető, ha Lilith érdeklődését felkelti a Pandora – úgy tudja, hogy a bolygón rajta kívül egy másik fajtársa is tartózkodik, őt keresi.











a vadászhoz – vele már a neve miatt sem szeretnénk összefutni egy sötét sikátorban. A csapat talán legérdekesebb tagja a szirén. Belőlük összesen hat darab létezik az egész univerzumban, ami nem csoda a képességeiket nézve – ők a lopakodós karakterek, villámgyors mozgással, és láthatatlansággal felruházva. Nem elég? Oké, itt van egy még durvább képesség: a szirének képesek manipulálni az időt, lelassítják a csapat felé kilőtt lövedékeket, vagy éppen fordítva – felgyorsítják a csapat fegyvereit. Végül pedig itt van a berserker, vagyis a kötelező nagyon nagy, nagyon erős (nagyon buta is szokott lenni, de a Borderlands esetében erről nincs információnk) tank-jellegű karakter. A berserker rengeteg életerővel rendelkezik, jól bírja a gyűrődést, és hatalmas a fizikai

Bár a sztori egyedül játszva is szórakoztat, az igazi szórakozás a négyfős online kooperatív mód lesz!

ereje, amit ráadásul különféle segédeszközök bevonásával rövid időre emberfelettivé is tud tenni.

Mint látható, a karakterek tényleg különböznek egymástól, így mindenki meg fogja találni a saját játékstílusához passzoló osztályt. Az eltérő tulajdonságok és képességek ellenére az osztályok fejlődési rendszere hasonló, a megszerzett tapasztalati pontot mindegyiküknél három kategóriában (életerő, pontosság, képességek) oszthatjuk majd szét.

FEGYVERKEZÉSI VERSENY

A Borderlands leginkább reklámozott újdonsága a játékban fellelhető masszív fegyvermennyiség, nem véletlenül. A Borderlands nem tíz, nem ötven, és nem száz fegyvert kínál – hanem a szó legszorosabb értelmében több milliót. A fejlesztés kezdetén 500 ezer fegyver volt a megcélzott mennyiség, aztán ez felement 650 ezerre, aztán egymillió fölé, a játék legutóbbi bemutatójakor (júniusban) pedig 3 166 880-at mutatott a számláló – ez még bővülni fog, a Gearboxosok bevallása szerint már régen nem számolják, hogy hány új fegyvert pakoltak a Borderlandsbe.

Szóval több, mint három millió fegyver – hogyan működik ez? Tulajdonképpen egyszerűen, olyasmire tessék gondolni, mint a Diablo random fegyverei. Radikálisan nem különböznek egymástól, csak kinézetükben, és egyes tulajdonságaikban. A Borderlands esetében is így van. A kinyírt ellenfelek csinos ajándékcsomagot (lúúút!) hagynak maguk után, amit szépen felszedünk a földről (lúúút!), és megnézzük, hogy mi szép és jó (lúúúúúút!) hullott az ölünkbe. A gyengébb ellenfelek értelemszerűen gyengébb cuccot (nem csak fegyvert, hanem páncélt és pénzt is) dobnak, az erősebbek jobbat, és a nyáladzó, nehezen legyűrhető főmonsztereknél lapulnak az igazán durva, természetesen színkódolt tárgyak. A kombinációs lehetőségek hatalmas számának köszönhetően igazán furcsa fegyverekhez is hozzájuthatunk – lesz például söréttel üzemelő, mellkasokat lyuggató revolver, de elektromos kisüléseket szóró gépfegyver, vagy robbanótölteteket lődöző mesterlövészpuska is. A dolog igazán a játék későbbi szakaszain válik érdekessé, itt ugyanis (meglepetés!) belép a képbe a korábban már emlegetett földönkívüli technológia, és megjelennek az ezzel kombinált fegyverek. A hárommilliós arzenált egyébként értelemszerűen nem kézzel dobta össze a Gearbox, a fegyverek változatosságáról külön alprogram gondoskodik, ami a tulajdonságok egymásra pakolása után a fegyver kinézetét is megtervezi – a pontosabb gyilkoló eszközöknek hosszabb csövük lesz, a nagyobb erejű és tárkapacitású szerszámok meg vaskosabbak, méretesebbek lesznek.

ÚJ HATÁROK

A Borderlands világa és játékmenete nyitott, felfedezésre csábító. A nyitott világ ráadásul még méretes is, nincs darabokra bontva, töltő-képernyővel egyszer (a játék elején) találkozunk majd, aztán oda megyünk, ahová jólesik. A nagy távolságok leküzdését különféle járművek fogják segíteni, a Gearbox egyelőre nem közölte, hogy hány lesz belőlük, de az eddigi



ROLAND a harcos karakter. Ex-katona, az univerzum egyik legdurvább zsoldosseregének, a Crimson Lance-nek volt tagja. Azért látogat a Pandorára, mert hajtja a bosszú, egy éve üldöz egy férfit – aki a friss információi szerint feltűnően hasonlít a Pandorát uraló egyik frakció vezetőjére.

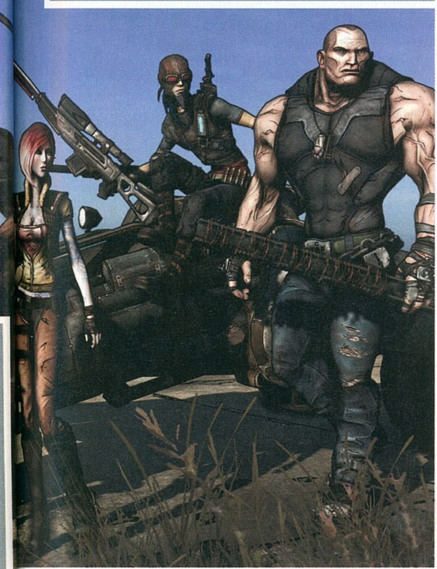


BRICK – a lehető legjobb név egy berzerkernek. Titokzatos múltú karakter, akiről kezdetben csak annyi derül ki, hogy a nyakláncán a szeretett, és régen elpusztult kutyájának mancsa himbálódzik. Ez persze nem zavarja abban, hogy fejeket zúzzon szét puszta kézzel.





MORDECAI a csapat vadásza és mesterlövésze. Nem a kincsek utáni vágy hozta a Pandorára, egy régi ismerősét, Demosztenészt keresi. Hamar kiderül azonban, hogy a régi barát halott, így Mordecai nyomozni kezd – azt akarja kideríteni, hogy ki nyírta ki Demosztenészt, és miért.



bemutatók alapján leginkább a Mad Max világára emlékeztető, többféle roncsból összetákolt járművekre lehet számítani. A táj változatosságáról pálya-generátor gondoskodik, ami azt jelenti, hogy a játék saját maga hozza létre a játékosonként egymástól jelentősen eltérő területeket. A nagyobb települések, helyszínek, és az őket összekötő utak adottak, minden más különbözik – igen, újabb Diablo párhuzam, a fejlesztők nem tagadják le, hogy mi inspirálta őket, és ez nem csak a Diablo esetében van így. A Gearbox nem akarta újra feltalálni a kereket, a tűzharcokat bevallottan a Call of Duty-sorozat vadsága ihlette, a véletlenszerűen generált pályákat a Diablo-széria, a játék világát pedig a Mad Max, és Josh Whedon – sajnálatos módon csak egy szezont megélt, de ettől függetlenül remek – tévés western/sci-fi keveréke, a Firefly.

A Borderlands felépítése leginkább egy MMO-hoz (újabb bevallott inspiráció: World of Warcraft) hasonlít. Küldetéseket kapunk, a teljesítésükért pedig tapasztalati pont, és jutalom jár. Az első tapasztalatok szerint a missziók változatosak lesznek, és jó sok lesz belőlük. A fő történetszál harminc (esetenként több szakaszból álló, tehát hosszú) küldetést vonultat fel, ezek mellé jön száznegyven, opcionálisan, tápolás és tárgyszerzés céljából lezavarható misszió. A játékból nem maradnak ki a NPC-k, azaz a nem játszható karakterek sem – egy részüktől információkat szerezhetünk, mások küldetéseket adnak, vagy éppen különféle boltokat üzemeltetnek. A Borderlands instance-eket (újratermelődő szörnyekkel megszórt zónákat) is kínál majd, újra és újra, leginkább csapatosan legyűrhető főellenfelekkel.

Aki figyelemmel kísérte a Borderlands fejlesztési munkálatait, bizonyára emlékszik arra az erős egy éves szakaszra (2008-ra), amikor a játék eltűnt a nyilvánosság elől, és sokan már arra tippeltek, hogy a Gerabox kukázta a projektet. Nos, nem így történt, az egy év a játék teljes grafikai újragondolását jelentette – a Borderlands „komoly" (és őszintén szólva meglehetősen átlagos) külseje nagyot változott, átment „rajzfilmes" stílusba. A váltás kezdetben sok vitát kavart a Gearboxnál (az egyik grafikus elmondása szerint a vezetőség az „elment a józan eszetek?" kérdést szegezte nekik az új grafika láttán), de egyértelműen a játék javát szolgálta, az Borderlands sokkal tökösebben, dögösebben néz ki, mint korábban.

Mi a helyzet a multiplayerrel? Lesz, a négyfős kooperatív adott (ha már négy osztály van), bármikor átlátogathatunk a saját sztorinkban nevelt karakterünkkel egy haver játékba, és az ott összeszedett cuccokat vissza is vihetjük a saját játékunkba. Lesz kompetitív multi is – de a Gearbox erről még nem nagyon beszél. A Borderlands sokáig készült, sokat gyúrták, és a jelenlegi formájában határozottan frissnek és izgalmasnak tűnik. ■





forza motorsport 3

2009 eddig nem kedvezett a sebességőrülteknek. A Race Pro a szimulátorosok csalódása lett, az előző számban tesztelt Fuelről pedig jobb nem is beszélni. Ősszel azonban felpörögnek a kerekek: itt van a Dirt második része, az új NFS, ám a karácsonyi szezon legjobb választása valószínűleg a Forza lesz. Mindezt sokórás játéktapasztalat birtokában állíthatjuk.

[ÍRTA **GREG5**]

kiadó **microsoft**
fejlesztő **turn 10**
platform **x360**
megjelenés **okt. 24.**

LEFORZÁZVA

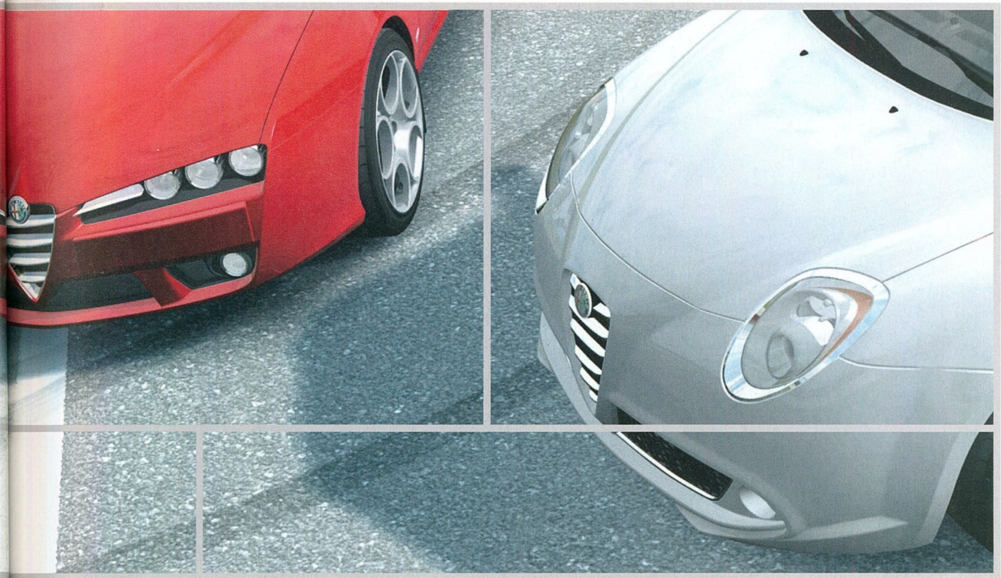
A Microsoft meghívásából szerkesztőségünk elit, benzingőz fűtötte aszfalt-kommandósai végre alaposan górcső alá vehették a játékot a redmondi cég budapesti képviseletén. Igaz, sajnos csak az E3-on is mutogatott, hárompályás változatot nyúzhattuk, ez alapján is megfelelő betekintést nyerhettünk a legfontosabb dolgokba: a vezetési modellbe, a játékélménybe, no meg persze a grafikába. Amerikai kollégáink viszont egyenesen a fejlesztők főhadiszállásán vethették bele magukat a karriermódba, így az ő tapasztalataikkal és az E3 óta folyamatosan szivárgó információkkal együtt már elég letisztult képet kaphatunk a Forza harmadik részéről.

Kissé már unalmas, az új évezred videojáték marketingje, miszerint a hardcore és az alkalmi játékosoknak egyaránt kedvezni kívánnak, a Forza 3 PR-ja mégis erőteljesen ezen elv köré épül. Persze ott vannak a folytatásoknál dívó szokásos, „mindenből legalább kétszer annyit, mint az elődben", illetve „mindenből minimum eggyel többet, mint a konkurenciában" elvek is, a Forza harmadik része mégis ezeken túl is képes jelentős, bár részben innen-onnan összelopkodott újításokat hozni a sorozatba.

Lássuk először, mivel is nyit a játék a nagyközönség felé. Először is azzal, hogy bármikor, bármennyiszer visszatekerhetjük az időt egy-egy elrontott kanyar, vagy akár elrontott kör után is. A rendszer nagyon hasonló a Grid megoldásához, azzal az igen jelentős különbséggel, hogy a Forzában teljesen korlátlan módon áll majd rendelkezésünkre: a fejlesztők jelen, július végi álláspontja szerint akárhányszor bevethetjük majd, nem lesz semmiféle, még nehézségi fokozathoz kapcsolódó korlátozás sem, de még beállítási lehetőség sem. Egyedül a saját lelkiismeretünkre lesz bízva, mikor és hányszor használjuk. Ez kissé visszatetszést kelthet a vérbeli szimulátorosok körében, viszont azt is meg kell jegyezni, hogy többjátékos módban természetesen semmiféle tekergetésre nem lesz lehetőségünk, és köridőnk is csak időmanipuláció hiányában kerülhet fel a legjobbak listájára.



A játék vezetésmodellje egyébként nagyon hasonlít a második részéhez, ezt szerencsére nem vitték el arcade irányba. Igaz, ez a kijelentés teljes egészében csak nehéz fokozaton, a mindenféle rásegítések nélkül igaz. Emlékeim szerint a Forza 2 demójában anno fél délutánba is beletelt, mire nyerni tudtam, itt viszont elég volt 15-20 perc. Sajnos ezt nem lehet Schumachert megszégyenítő vezetési tudásomra, vagy a könnyített E3-as verzióra fogni, hasonló „gondjaik" voltak azon tengerentúli újságíró társaink-



nak is, akik a Turn 10 főhadiszállásán már a végleges-közeli karrier-módot nyúzhatták. Mindenesetre a fejlesztők még gondolkodnak egy negyedik, „extrém" nehézségi szint beépítésén is, de jelenleg csak három beállítási lehetőség közül lehet választani.

A három különböző fokozat egyébként nem csak a használható segítségekre, könnyítésekre van kihatással, de ellenfeleink viselkedésére, képességeire, no és persze a verseny után bezsebelt pénzösszegünkre is. A legkönnyebb szint a háztartásbeli, vasaló helyett véletlenül kontrollert kezükbe ragadó anyukák számára készült: itt gyakorlatilag lehetetlen kicsúszni, sőt, még a fékezés is teljesen automatikus, elég, ha nagyjából az ideális íven tartjuk autónkat, és nyomjuk a gázt. A középső fokozat már alakul, itt elvesznek néhány az autónk stabilitását elősegítő mechanikát, és valóban ismernünk kell a pályát, ha nyerni szeretnénk begyorsuló riválisaink ellen. Legnehezebb fokozaton ellenfeleink jó sofőrökből agresszív állatokká válnak, segítségek közül pedig egyedül az automata váltás van megengedve, így kigyorsításoknál, fékezéseknél is ügyelnünk kell, hogy ne nyomjuk mindig csutkáig a pedálokat, mert igen hamar kipöröghetünk.

Nehéz fokozaton az irányítás valóban nagyon emlékeztet a Forza 2-éhez, de azért akad némi számottevő különbség is. Érezhetően javítottak például a sebességérzeten, a kidolgozott, kormány mögötti nézetnek köszönhetően pedig sokkal jobban lehet érezni autónk dimenzióit. Bár nem olyan könnyű kipörögni a kerekekkel, mint az előző részben, és a pálya menti gyep sincs komoly negatív hatással kocsink sebességére (bár nyilván nem itt fogunk legyorsulni aszfalton haladó Ferrarikat), azért az élmény legkeményebb szinten egyértelműen a szimulátorokhoz áll közelebb.

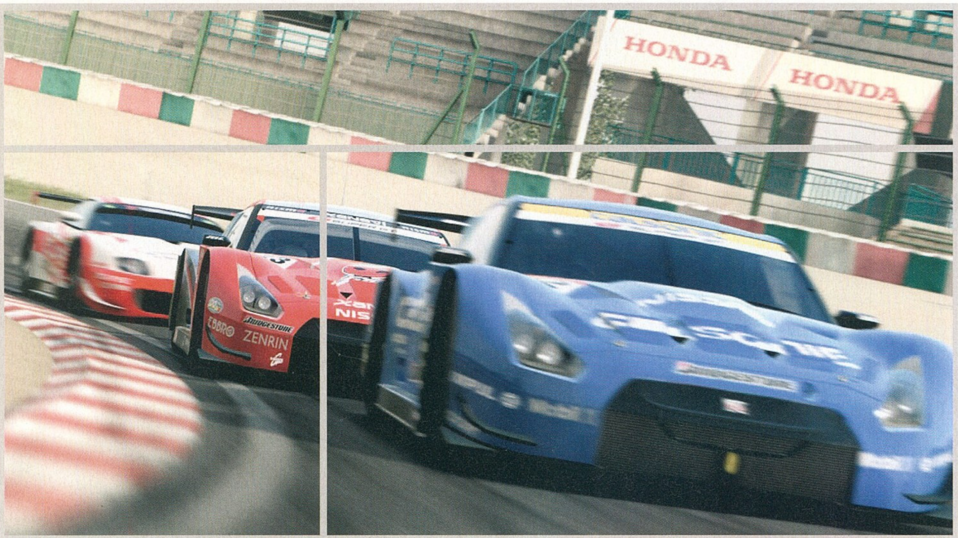


■ **A játékban nem csak kibővített fotómód lesz (a fényképeket a pályán kívülről, vagy az autók belsejéből is ellőhetjük), de HD-felbontású videókat is kiszedhetünk, majd szerkeszthetünk**

KASZTNI, TUNING, KARRIER

Az egyjátékos karriermód nem kevesebb, mint kétszázhúsz egyedi bajnokságot tartalmaz, melyek közül a legelsők is legalább három versenyből állnak. Ilyenformán a versenyek száma megduplázódott az előző epizód óta. Ráadásul a Forza 3 egy igen egyedi, dinamikusan változó, stílusunkhoz idomuló versenysorozatot fog tartalmazni. A legtöbb sikeres megmérettetés után három-négy újabb bajnokság nyílik meg előttünk, melyek közül tetszés szerint választhatunk. Ezek mind más és más versenytípust, kihívási szintet, járműkategóriát takarnak, a játék pedig egy idő után megjegyzi, milyen stílus jön be nekünk leginkább, és az alapján ajánlja majd fel a következő versenyeket. Nem szeretjük a gyorsulási versenyeket és sosem választjuk az európai pályákat? Semmi baj, ha hosszú ideig nem választunk ilyeneket, túlnyomó részbe kerülnek a körversenyek és az amerikai, ázsiai helyszínek. A Forza 3 még a vezetési stílusunkat is figyeli, és annak leginkább fekvő verdákkal próbál majd jutalmazni – ha például látványosan szeretünk verseny közben lökdösődni, akkor valószínűleg masszívabb gépek kerülnek felajánlásra. Persze ha van elég pénzünk, a játék bármely pontján megvehetjük a négyszázegynéhány különböző jármű bármelyikét.

Ezeket természetesen továbbra is teljesen egyedi módon személyre szabhatjuk, sőt,



■ A játék 400 autója itt igazi változatosságot jelent, az utcai kocsik és versenygépek mellett terepjárók és SUV-k is helyet kapnak benne

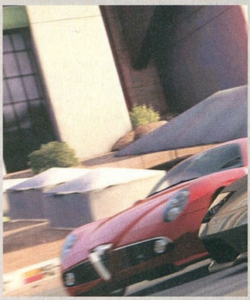


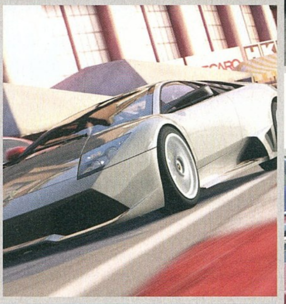


■ A Forza 3 két lemezen jelenik meg, és a legjobban akkor jársz, ha az egyiket felinstallálod (így a másikról játszva elérhető lesz minden pálya és autó)

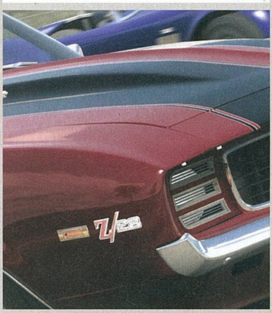




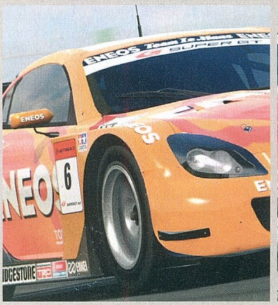


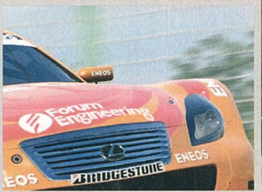


■ Nem csak a legjobb időkhöz lesznek toplisták, de a legtehetségesebb tuningolók és a legkeresettebb autófestők számára is lesz ilyen lehetőség

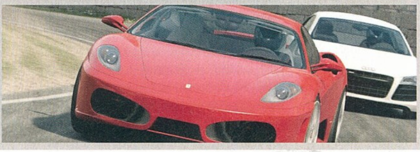














immár nem csak a külsőségekbe szólhatunk bele maximálisan, de az ékszíj feszességig bezárólag a legapróbb kocsibeállítási dolgokat is megbirizgálhatjuk, no meg persze minden egyes alkatrészből vehetünk vagy harminc különböző fajtát. Mintegy hatvanöt ponton finomítgathatjuk majd valamennyi kedvencünket a jobb teljesítmény érdekében, figyelembe véve, hogy az igazi profik minden pályán más és más konfigurációval mennek majd, a garázsban is igen sok időt fogunk eltölteni. Persze csak ha kísérletező kedvűek vagyunk, a lustábbak, gazdagabbak vehetnek bármikor „beállításokat" az online piactéren is. Érdekes, hogy ezeket majd ugyanúgy, virtuális pénzért lehet adni-venni, mint az egyedi festésű autókat, és ugyanúgy lehet az egyes konfigurációkat és felhasználókat külön-külön minősíteni is. Külön érdekesség, hogy a fiúk ezúttal kordában kívánják tartani az online küzdőtereket is, így nem csak az etikátlanul viselkedő versenyzőket, de a morbid, gusztustalanul festett versenyautókat is ki szeretnék szűrni – a hasznos információval szolgáló „besúgóknak" is külön online ranglistájuk lesz. Kár, a Spore Pénisszörnye után mi azért megnéztük volna a forzás Pussywagont is.

Ez a különleges festésű Audi a gyűjtői verzióval (lásd a 14. oldalt) elérhető VIP-szekció egyik ajándéka lesz



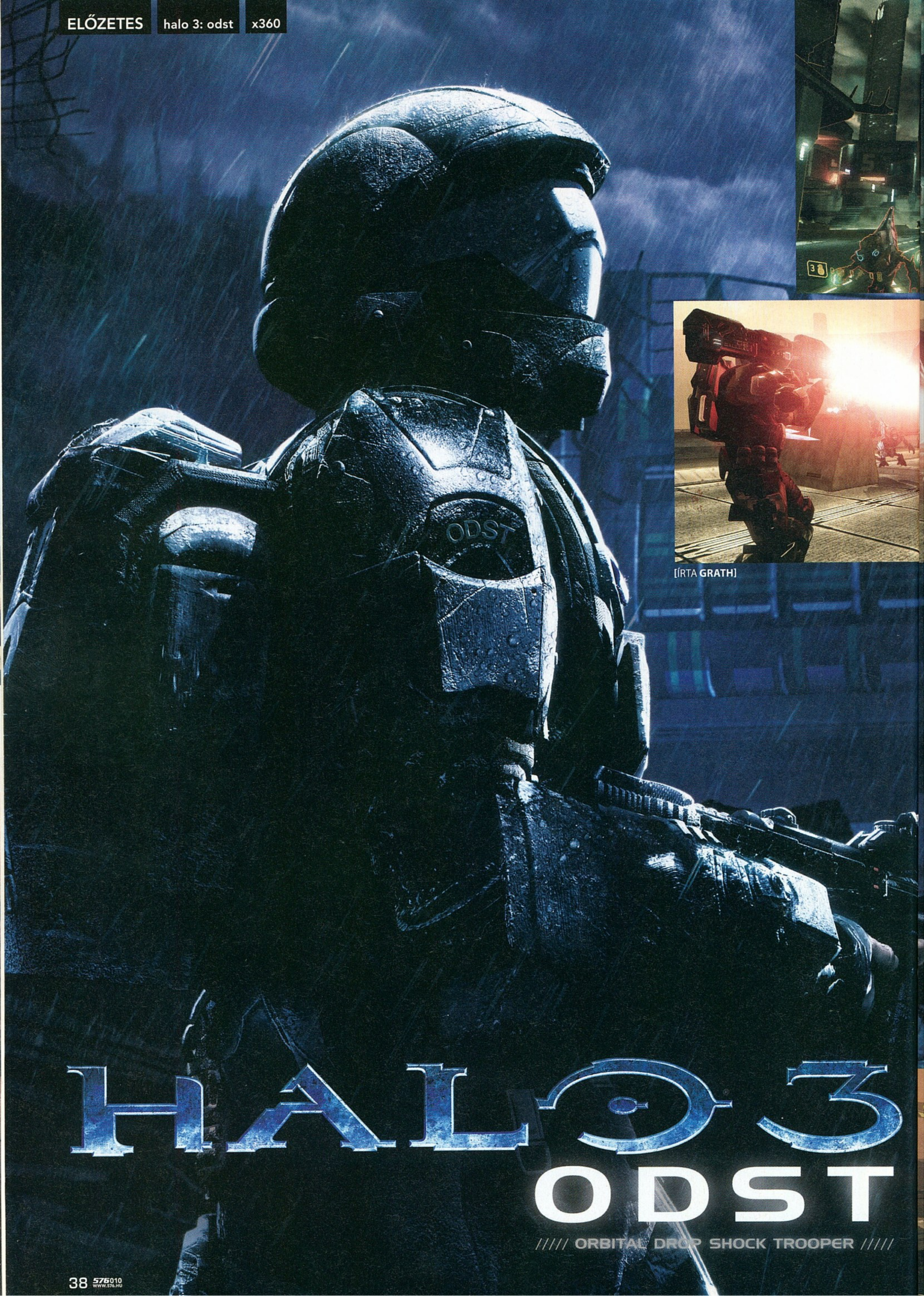
GRAFIKA ÉS VERSENYMÓDOK

A képekről és a videókról is egyből szembetűnő, hogy a Forza harmadik része grafika tekintetében fejlődött a legtöbbet. Az előző rész átlag alatti, kissé fakó világát ezúttal gyönyörű, szuper részletes színorgiára cserélték a fejlesztők. Főleg az autókon szembetűnő a változás, ezek tényleg szinte lemásznak a televízióról, de a tájak is rengeteget fejlődtek, szépültek. Bár jelen állapotában szerintem az etalon Grid látványvilágát még nem sikerült lepipálnia, főleg az előző rész hatalmas grafikai fejlődését figyelembe véve megjelenésre valószínűleg a Forza Motorsport 3 fogja elvinni a prímet valamennyi 360-as autóverseny közül. Egyelőre a törésmodell nem működött még igazán (csak gyűrni lehetett a kasztnit, darabokra szakítani nem), ám az ígéretek szerint a végső verzióban gyönyörű, valósághű módon fog sérülni kasztnink kívül-belül egyaránt – viszont sem napszakváltozást, sem változó időjárást nem kapunk.

Az egyjátékos mód versenytípusairól még nem nagyon hallhattunk, annyi tűnik egyelőre biztosnak, hogy lesznek külön kör- és oválversenyek, valamint csúsztatást és gyorsulást előtérbe helyező versenymódok is. Többjátékos módban viszont mintegy hetven kapcsolót állítgatva maximálisan személyre szabhatjuk még a versenyek mikéntjét is. Igaz, csak legfeljebb nyolcan, de játszhatunk egy mindenki ellen roncsderbit, vagy akár belső nézetbe rögzített macska-egér üldözést is, a lehetőségeknek csak fantáziánk szab majd határt. A versenyekből ezúttal nem csak képeket, de HD minőségű videókat is lophatunk, melyeket akár alapos szerkesztgetést követően is mindenki számára elérhetővé tehetünk.

SZEBB, JOBB, GYORSABB

A Forza harmadik része minden tekintetben ügyesen viszi tovább elődjei hagyományát. A több mint száz pálya és négyszáz versenygép, a gyönyörű grafika és a tuningolási lehetőségek garmadája biztos választássá teszik minden szimulátor kedvelő számára. A könnyítések miatt pedig nem kell húzni az orrunkat, az igazi profik úgyis az internetes hadszíntereken mutatják meg foguk fehérjét, ott pedig nem lesz idővisszatekerés meg automata fékezés. ■



[ÍRTA **GRATH**]

HALO 3 ODST

///// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER /////







Hatalmas tülekedés a székek körül, egy szerencsétlen fickó fel is bukik, majdnem magára ránt egy tévét, és ír akcentussal káromkodik kegyetlenül. Amikor egy fürge francia srác leül az általa kinézett helyre és szende mosollyal kezébe kapja a kontrollert, majdnem lekever neki egy sallert – látszik rajta, hogy legszívesebben egy energiakarddal nyársalná fel, hogy ennyire már rég nem kavarta fel semmi. Hát igen, amikor az új Halo kipróbálására kerül a sor, elszabadulnak az indulatok…

2009, LONDON

A Picadilly Circustól pár lépésnyire, egy jellegtelen, szürke épület második emeletén vagyunk, egy jellegtelen fehér szobában, ahol egy jellegtelen kék inget viselő fickó beszél. Mégis mindenki – az egybegyűlt nagyjából 25 újságíró – csügg a szavain. Érthető, hisz ő Ryan Crosby, a Halo ODST producere, aki épp befejezi az előadását, és ezzel megindul az őrület (amelynek csúcspontja az imént említett jelenet), vagyis az ODST kipróbálása.

Igaz, nem a fő sztoriszál mentén lehet elindulni, hanem a Firefight névre hallgató kooperatív-módba kaphatunk bele. Szerencsére az E3 óta igencsak kibővültek a lehetőségeink, így már három pályán vehetjük fel a harcot az idegenek. Lars Bakken, az ODST multiplayer lehetőségeiért felelős designere segít megérteni az alapokat, miközben felhúzzuk a fülest és beállítjuk a kezelést. A Firefight egy örökös harc, ami addig zajlik, amíg a csapat véglegesen el nem hullik, valahogy úgy, mint a Gears of War 2 horda játékmódjában. A legfeljebb négy főből álló csapatnak összesen hét élete van, tehát bárki is hal meg, a közösből használ el egy feltámadási esélyt. Sajnos ez nem állítható, a Bungie annyira megszállottja a hetes számnak, hogy ehhez mindenképpen ragaszkodnak.

adatlap
kiadó **microsoft**
fejlesztő **bungie**
platform **x360**
megjelenés **szept. 22.**
multiplayer **2-16**

Az ODST alaposan kinőtte magát, kiegészítőből teljes értékű játékká vált a fejlesztés során…

HALO MYTHIC

Az ODST minden verziója két lemezzel a tokban jelenik meg, a második korong pedig lényegében a Halo 3 online porcióját tartalmazza. Megkapunk mindent, beleértve az összes eddigi ingyenes és fizetős pályát, valamint három vadonatúj helyszínt is. Oké, nem mind új: a Heretic a Halo 2-es Midship remake-je, de a Citadel és a Longshore teljesen új helyszínek.

Minden pálya eltérő ellenfél-készletből dolgozik, ráadásul az egyes hullámok is random épülnek fel. Lehet, hogy az Oni Alpha Site pályán az első hullám rögtön két wraith tankot hoz, de megesik, hogy pár percen át csak grunt-hordákkal, esetleg pár repülő drone-okkal kell számolni. A Crater pályán viszont időnként nem csak a hajók dobják le az ellenfeleket, de az emeleti bejáratokon is beözönlik néhány csapat ellenfél, köztük mesterlövészekkel.

A Firefight azonban nem csak a harcról szól, hanem a versengésről is: ugyanis minden cselekedetünk újabb és újabb pontokat ér. A nehézségi szinttől és az esetlegesen bekapcsolt koponyáktól függően ugyanis minden leölt ellenfelünkért, vagy minden extrább húzásunkért (plazmagránáttal „felragasztott" ellenfél, fejlövések, egyszerre több kill) bónuszokat, pontszorzókat kapunk. Így míg egy grunt alapból 38 pontot ér, ha gyors egymásutánban hárommal végzünk, 400 pont a jutalom.

Említettem a koponyákat, amelyek a Halo 3-ban tűntek fel – és Lars elmondása szerint



HALO CHRONICLES

A Peter Jackson és a Microsoft által alapított Wingnut Interactive fejlesztőstúdió által tervezett Halo Chronicles, egy epizódokra bontott játékszéria lett volna, amelyet még 2006-ban jelentettek be. Mivel azóta egy nyikkanást sem hallottunk felőle, azt hittük, a projekt csöndesen kimúlt, de most Mark megerősítette, hogy még gondolkoznak rajta, vannak elképzeléseik. Talán majd a Natallal…









■ Az emberi fegyverekhez nem találunk lőszert, így át kell váltani az idegen puskákra



mára a Halo-játékok egyik fő vonásává váltak (lásd például a Halo Warst). Akinek kimaradt az alapjáték: ezeket aljas módon elrejtett helyeken lehetett fellelni a küldetések során, és ezt követően különféle nehezítéseket (illetve poénos extrákat, mint a grunt-fejlövéseknél megjelenő éljenzés és konfettizápor) lehetett bekapcsolni segítségükkel. Az ODST-ben már minden koponya alapból elérhető, és segítségükkel abszolút testreszabható lesz a nehézségi szint. Ha a legendary szint túl nehéz, a heroic viszont túl könnyű, pár nehezítést adó koponyával pontosan ízlésünk szerint állíthatjuk be a küzdelem hőfokát.

A három pálya mindegyikén legalább öt-hat küzdelmet lezavartunk (a demóban tíz percre volt korlátozva minden menet), általában a második fejezet közepéig sikerült eljutni. A randomizálás meglepően jól működött: ugyan óriási eltérés nem volt az egyes menetek között, de mivel pályánként legalább két-három pontról támadhatnak ellenfelek, abszolút nem lehet betanulni a dolgokat. Az említett Oni Site gyakorlatilag két különálló pályát takar: a kinti egy hatalmas aréna, lebontható fedezékekkel, és repülőről ledobott ellenfelekkel, bent pedig az erkélyekre szállnak le a csapatszállító gépek. A végére már tudtuk, hogy hol a rakétavető és a mesterlövész-puska, hogy miként kell helyezkedni, hogy a ledobott tankokat szinte egy pillanat alatt megsemmisítsük, így igazi gondot csak az jelentett, amikor egyszerre négy brute vezér érkezett. Szórj be ezek mellé még pár, az előző körből megmaradt huntert, no meg mesterlövészeket – és máris kész a Halók legjobb pillanatait idéző, akár öt-hat percig is elhúzódó eszelős küzdelem, igazi élethalálharc.

HALO REACH

A Halo ODST ugyan már akkorára hízott, hogy önmagában is megállja a helyét, de a Bungie és a Microsoft biztosra mennek: e játékból, és csak e játékból lesz elérhető a Halo Reach multiplayer bétája, valamikor jövőre. Ez már önmagában is garantál pár százezer eladott példányt, hisz a béta léte gyakorlatilag garantálja, hogy teljesen új élményt kapunk, nem a Halo 3 megoldásait…

2552, NEW MOMBASA

No de a Firefight csak egy szelete az ODST-nek, hisz megkapjuk hozzá az űrből felszínre dobott „pokolugrók" életének egy fejezetét is. Az ODST-k azok a fekete páncélos katonák, akik ugyan genetikailag nincsenek a spartan hősök szintjére feltornászva, a felszerelésük is egy generációval régebbi, de így is kiemelkednek a közönséges katonák milliói közül. Egyedül nem képesek eldönteni a világ sorsát, de egy szakasz már képes lehet ilyesmire. Ezért is nagy pech, hogy a bevetésünk már az első percben kudarcba fullad…

A Halo 2 idején járunk, amikor Master Chief felrobbantja az óriási Scarab lépegetőt, menekülésre készteti Truth-t, az idegenek egyik főpapját, és a hirtelen megnyitott térkapun át követi ellenfelét a hideg űr mélyére. A remek videót elnézve egyesekben felmerülhetett, hogy a városból valószínűleg nem sok maradt, a térugrás ugyanis elég destruktív folyamat – ezért nem szokták rendes körülmények között a légkörben előadni. A mi bevetésünk körülbelül fél perccel ez előtt indul, és még az égben vagyunk kis landolókabinunkban, amikor a kék robbanás mindent elemészt.

Hat órával később térünk magunkhoz, egyedül, a sötétben, a zuhogó eső zajára ébredve. Amint kikászálódunk a rommá tört kabinból, nyilvánvalóvá válik, hogy óriási kulimászba kerültünk: társaink elvesztek, a várost idegen járőrcsapatok járják, nálunk pedig alig van fegyver, lőszer. Ebből kellene kihozni valami értelmeset – és erre két kisebb csata túlélése után lehetőségünk is lesz. Ekkor találjuk meg ugyanis azt a terminált, amelyen keresztül először kommunikálhatunk a város alsóbb szintű mesterséges intelligenciájával, a szuperintendánssal. Ő a felelős a tömegközlekedésért, a neontáblákért, a nem életfontosságú dolgokért – és most ő lesz az, aki segíthet nekünk. Ugyan nem jelenik meg, beszélni sem tud, de például a hirdetőtáblák feliratainak módosításával irányt jelezhet, felhívhatja a figyelmet a leselkedő veszélyekre. És ami még fontosabb, a terminálból letölthetjük a város térképét, amin ő folyamatosan jelzi azokat a pontokat, ahol látta társainkat (szakaszunk öt tagból áll, őket kell megkeresni). A hatalmas város az első néhány küldetés után teljesen szabadon bejárható, és még mellékes küldetésekre is találhatnak a szorgalmas felfedezők.

FEGYVEREK

M6C PISZTOLY



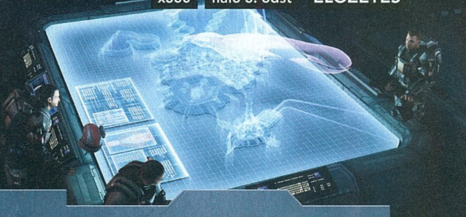
A Halo 1 legendássá vált kézifegyvere visszatér – vagyis végre megint lehet zoomolni a pisztollyal! Elképesztően pontos, fejlövéseknél egyenesen halálos, és a tűzgyorsasága is azon múlik, hogy milyen fürgén tudjuk a ravaszt meghúzni. Eszméletlen erejét a visszarúgása fogja vissza valamelyest: a negyedik-ötödik lövés már jó eséllyel az égbe megy, ha nem célzunk folyamatosan lefelé.

M7S GÉPPISZTOLY



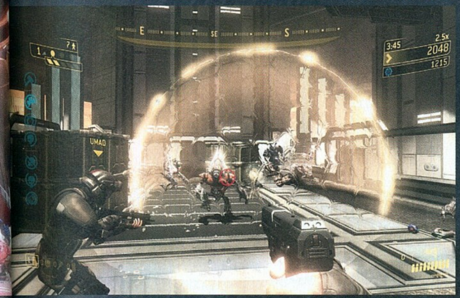
Az egyetlen teljesen új fegyver az ODST-ben, amely a gépfegyver kompaktabb verziója. Hangtompítóval van felszerelve, ami a városi harcokban életet menthet, de ereje ettől még nem csökkent számottevően. Kiválóan lehet vele közepes sorozatokat is leadni fejmagasságban, de a teljes tár egyszeri kilövésénél már komoly visszarúgással lehet számítani…







Egész pontosan így épül fel a Firefight: a játék minden köre három fejezetre oszlik, és minden fejezet öt hullámból áll. A hullámok meghatározott időnként követik egymást, tehát ha túl lassan irtod a támadókat, akkor egyre több és több ellenfél lesz egyszerre a pályán – viszont fejezetváltás csak akkor van, ha minden idegen elpusztult.



Ha ezekre a helyekre eljutunk, meglátjuk a haverok cselekedeteinek nyomát, és hősünk visszaréved a múltba, azaz gyakorlatilag átéli az eseményeket. Ez azt jelenti a játékosnak, hogy míg a sztori jelene állandóan éjszaka, esőben telik, addig ezekben a részekben lejátszhatjuk a nap korábbi csatáit: megnézhetjük, hogy Buck, szakaszunk vezetője hogyan robbant fel egy hidat, hogy megállítson egy páncélos támadást, átélhetjük, hogy Romeo miként mesterlövészkedik egy torony tetejéről, vagy épp tanúi lehetünk, hogy Dutch miként bonyolódik légiharcba egy park felett.

HALO LEGENDS

A Comic-Com egyik legnagyobb bejelentése volt, hogy egy, az Animatrixhoz hasonló, a legnevesebb japán animációs stúdiók által készített filmgyűjtemény készül a Halo világához. A Halo Legends hét filmjének készítői között olyan neves cégek vannak, mint a Production I.G., a Bones vagy a Studio 4°C. A filmek Xbox Live-on, majd klasszikus módon, DVD-n és Blu-rayen lesznek elérhetők 2010 elején.

2009, BUDAPEST

A játékot hosszú órákon keresztül próbálgatva végleg elszállt az az elképzelésem, hogy az ODST egy lehúzás lenne. A sztorimód végül akkorára nőtte ki magát, hogy a hossza a Halo 3-at idézi (sőt, ha nem csak a központi szállal foglalkozunk, felül is múlja), a rajongói elvárásoknak engedve végül mégiscsak került a sztoriba is négyfős kooperatív-mód, ráadásul a játékmenet is rengeteget változott.

Az ODST-k ugyanis, mint említettem már, nem Master Chief-kaliberű szuperkatonák. Nem, ők csak emberek, igaz, a legjobban képzettek közül. Rengeteg dologra nem képesek azonban, amit a zöldpáncélos hős könnyedén megold. Az ODST-k nem tudnak járműveket elcsaklizni a sofőrtől, nem képesek két fegyvert használni egyszerre, nincs mozgásérzékelőjük, sokkal kisebbet ugranak, hajszálnyival lassabban futnak és a gránátot is jóval kisebb távolságra tudják csak elhajítani. Sőt, a Halo 3-ban debütált használható tárgyak (energiapajzs, dobbantó, akna stb.) sem elérhetőek katonáink számára – ami főleg azért idegesítő, mert a brute-ok előszeretettel sütik el ezeket... De nem is ez a legnagyobb eltérés új hősünk és a régi jól megszokott között, hanem az, hogy az ODST-k páncélzata nem rendelkezik regenerálódó pajzzsal. Valamennyit felfog a sérülésekből, de aztán a bekapott golyók a húsunkat sebzik, és ezt csak gyógyító csomagokkal lehet bepótolni. Ez is, mint csaknem valamennyi játékmenetbeli változás, a Halo 1-et idézi, ahol szintén ugyanez a szisztéma dolgozott.

A versengős multiplayer a Halo 3 idevágó részét adja, de a Firefight teljesen új élmény és élvezet!

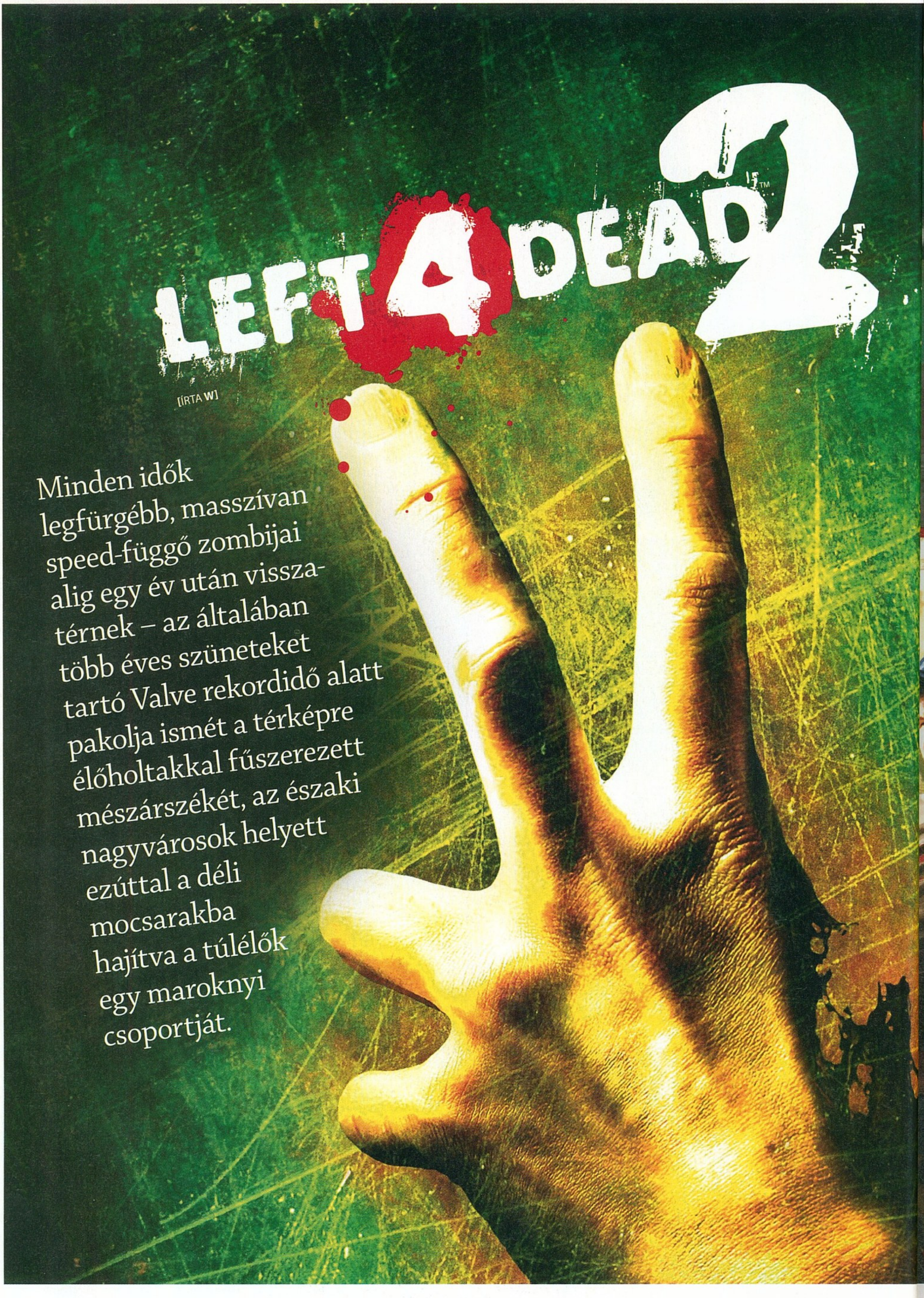
Azonban nem csak hátrányai vannak az ODST-létnek, hisz a high-tech felszerelés előnyeit ki tudjuk használni. Egyrészt ott vannak az új fegyverek (lásd külön), másrészt pedig a kék gombbal előhozható különleges nézet. Mint egy sci-fi Sam Fisher, hősünk aktiválhatja a sisakba szerelt különleges vizort, ami ezerféleképpen segíti a túlélést. Egyrészt van benne egy fényerő-növelő, így a sötét területeken is kiválóan láthatunk a segítségével, ráadásul vörös körvonallal jelzi az ellenfeleket, még az igen távoliakat is, így sokkal jobban megtervezhetjük akcióinkat. Szintén körvonal jelzi a fegyvereket, a gyógycsomagokat de a különféle egyéb tárgyakat is, amelyek lényegesek lehetnek küldetésünk szempontjából.

A Halo ODST szerencsére sokkal több, mint az az apró kiegészítő, aminek eleinte beharangozták. Egy teljes értékű új kaland, ami főleg a régi rajongóknak kedvez, hisz gyakorlatilag a Halo 1 rendszereihez térnek vissza – csak mindezt teljesen új környezetben helyezik. Ráadásul ott van a teljes Halo 3 multi (lásd külön), a Halo Reach béta, a hihetetlenül élvezetes Firefight játékmód – és gyakorlatilag már majdnem olyan sokat kapunk a pénzünkért, mint az Orange Boxnál... Akinek meg modern Halo kell, az várjon a Reach-re és a spartan seregek elkeseredett csatáira! ■

A meccsek végén részletes kimutatást kapunk arról, hogy ki milyen ellenfeleket ölt le, milyen extra medálokat gyűjtött be, és természetesen a győztesek, kellően magas pontszámot elérők jutalma achievement is lehet. A képeken dicsekvésképpen a legjobb meccsem végeredménye látszik...

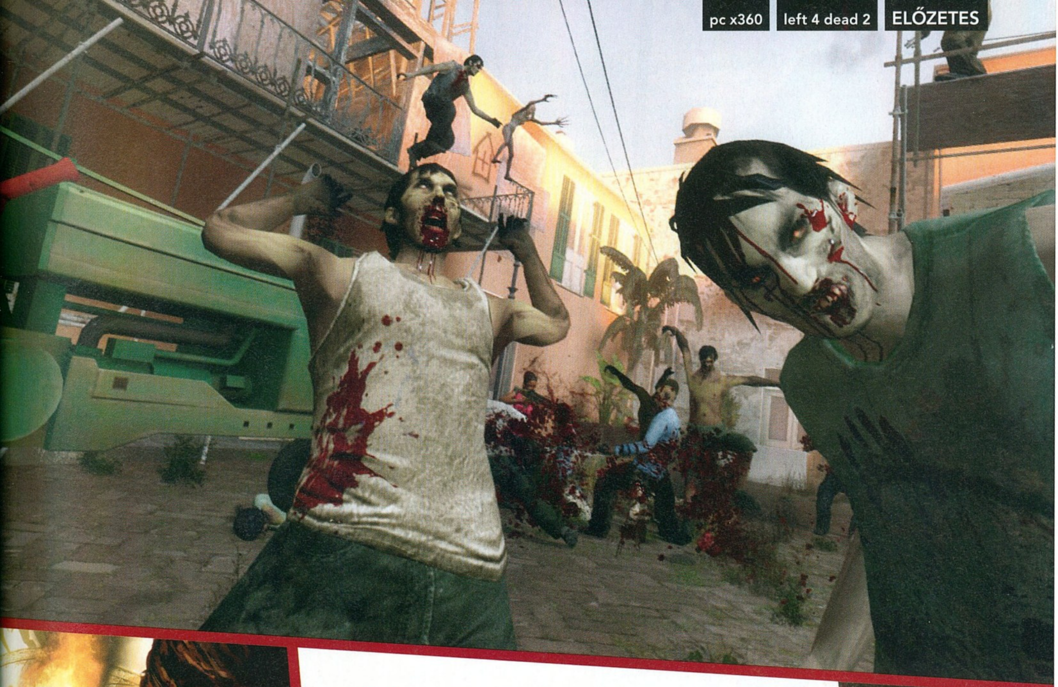






[ÍRTA W]

Minden idők legfürgébb, masszívan speed-függő zombijai alig egy év után visszatérnek – az általában több éves szüneteket tartó Valve rekordidő alatt pakolja ismét a térképre élőholtakkal fűszerezett mészárszékét, az északi nagyvárosok helyett ezúttal a déli mocsarakba hajítva a túlélők egy maroknyi csoportját.





Negyvenezer-négyszázhárom. És a lista növekszik, növekszik, növekszik...
gyaníthatóan nem túl sokáig. Mert a Left 4 Dead második része jó lesz – no
nem egetrengetően, nem nyílik meg tőle az ég és süllyed el minden mi
nem szent. És még csak nem is forradalmi – pedig a Valve-től általában azt szokás remélni.
A negyvenezres „bojkottáljuk a Left 4 Dead 2 kiadását" csoportosulás Steamen született
kezdeményezés, amolyan online petíció. Vagyis egy olyan dolog, ami fejben nagyon haté-
konynak tűnhet, a gyakorlatban hatása viszont nem nagyon volt. Pláne a Valve esetében…

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **valve**
platform **pc, x360**
megjelenés **nov. 17.**

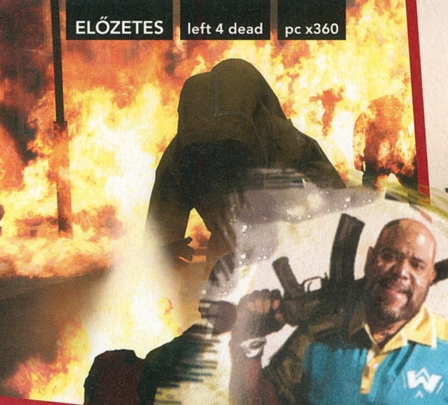
NAGY BALHÉ

A stúdió, amely tizenegy év alatt
Valve, a stúdió, amely tizenegy éve képtelen hibázni. A stúdió, amely tizenegy év alatt
akkora forradalmat csinált egy sokak szerint már csúcsra járatott stílusban, melyre
talán csak annak alapítói voltak képesek. A stúdió, amely újraértelmezte a történet-
mesélést. A stúdió, amely felforgatta a háromdimenziós térről alkotott alapelképzelé-
seket. A stúdió, amely megalkotta minden idők két legnépszerűbb multiplayer játékát.
A stúdió, amely megteheti, hogy négy-öt éves rádiócsendekkel takarózva tartsa és
tolja egyre magasabbra az érdeklődést. A stúdió, amelyik döcögős start után egyetlen
huszárvágással formálta át a szoftver-terjesztés csatornáit. A stúdió, amely látszólag
nem tud hibázni, és amit látszólag soha, senki sem támadott meg.

Körülbelül eddig – a Left 4 Dead folytatása kétségkívül az idei E3 legváratlanabb
játékbejelentése volt. Két okból is: ott van a fentebb ecsetelt Valve-féle munkamenet,
vagyis a nagyobb volumenű címek közötti hosszú hiátus. És ott van a tény, hogy a Left
4 Dead közel öt éven át érlelődött, nagyon sokat változott, csúszott, késett és végül
csak 2008 novemberében jelent meg. Ami barátok közt is kevesebb, mint egy év az
idei Left 4 Dead 2-höz képest. Ha a „gyorsan dobjunk ki egy folytatást" menetrendet
bárki más (kivétel: a Blizzard) sütötte volna el, a világ és a játékostársadalom kollekti-
van csöndben maradt volna, mert hiszen a gyors, évenkénti epizódokat megszoktuk,
ismerjük, elfogadjuk és sok esetben szeretjük is. Azonban ettől a cégtől nem ezt várta
a nép, de a hangzavar, az ellenállás így is meglepő volt. Főleg a célszemély számára, a
Valve bevallottan nem várt ekkora balhét a rajongótábor részéről. Pedig első látásra
talán van is miért kikelni: a Left 4 Dead 2 az avatatlan szem számára jóindulattal is egy
ingyenes kiegészítőnek beillő pályacsomagnak tűnhet, körülbelül annak, amelyet a
Valve jó előre beígért az első részhez. Teljesíteni nem tudták, talán nem véletlenül – a
L4D2 bájait feltárva egyértelműen az alapjátékon túlmutató folytatás, a formula olyan
finomhangolása, melyhez egy új porhüvely kell. Még ha a váz ugyanaz is.

MOCSÁRLÁZ

És ez egy folytatás esetében egyáltalán nem meglepő, még ha e játékok zöme hajlamos is
csupán apróbb átszabásokat, tartalmi frissítéseket eszközölni. A Valve pedig ezzel a jelek
szerint tisztában van, a Left 4 Dead a második nekifutásra nem változtat semmin. Legalábbis
látszólag: az alcím nélküli második rész még mindig a húson és izgatószereken élő zombik







■ A zombielhárításba helyenként a kormány is beszáll, vadászbombázókkal

végeláthatatlan hordáit pakolja a képernyőre: az akciót teljes egészében az adrenalindús és szünet nélküli lövöldözés dominálja, a lineáris pályavezetéssel együtt. Ám ez csak félig igaz, sőt – a Left 4 Dead 2 lehet, hogy nem szab át mindent, de javít és újít ott, ahol kell.

Aminek persze ára van, ilyen az ismert szereplők feláldozása. A második rész nem csak helyszínt, de hősöket is vált – előzmény és folytatás is egyben, hiszen a zombiinvázió csak épp kitörőben van, vagyis kereken egy héttel Zoey és a többiek előtt járunk. Nem csak időben de helyszín tekintetében is, a Left 4 Dead nagyrészt urbánus terepeken, elhagyott városokban, gyártelepen és egy farmon játszódott, a második ezzel szemben a finálét leszámítva inkább a vadvidéken kalandozik. Ráadásul egy olyan övezetben, mely a valós megfelelőjét tekintve épp lábadozik – New Orleansról, az Egyesült Államok délnyugati csücskéről van szó, a mocsaras-lápvidékes barátságtalan terepről, ahol nemrég még a Katrina-hurrikán, most pedig egy ismeretlen kór pusztít. A helyszínválasztás tudatos döntés a Valve részéről, a Left 4 Dead 2 a zombiinvázió hatásait egy teljesen új terepen kívánja megmutatni – a procedúrában való jártasságot nem csak temérdek terepmunka, de tényleges gyakorlat is megelőzte, alaposan elmélyedve a katasztrófavédelem evaukációs terveiben. Amely a szokásos „mossanak gyakran kezet és ne menjenek az utcára" procedúra helyett inkább a „mindenki jusson el a biztos menedékhez szállító mentőhajóra" utat jelöli ki a túlélők számára. Vagyis a menekülőknek a túlélésen kívül már van konkrét célja. Egyeseknek pedig ambíciói is…

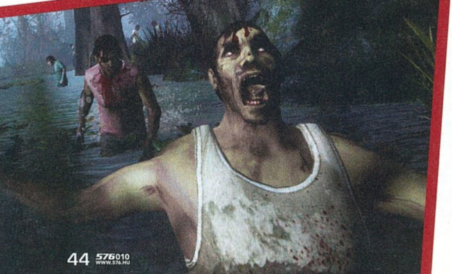
A L4D2 a Zoey féle brigádot ugyan nem öli meg, inkább nem is tesz róluk említést – az itteni csapat újoncokból áll, egyetlen közös kapocs a két csapat között a létszám. A négy fő szerepeltetése nem változott, az alakok viszont igen. A szereplőválasztásnak az előd esetében inkább jelképes szerepe volt: rendelkeztek ugyan némi előélettel, de a játékmenetre gyakorolt hatásuk a zéró felé konvergált. Ez most elsősorban a mozgási sebesség esetében változik, a kövér edző értelemszerűen lassabban cammog, mint mondjuk az agilis riporternő. Ez viszont nem feltétlenül hátrány: az eddigi taktikák zöme működőképes ugyan, de csak a helyszínek kis részénél – napfényben minden más megvilágításba kerül.

COACH

A focistakarrierjét gyorsan kivégző térdsérülése miatt középiskolai edzői státuszba taszított Coach a csapat leglassabb tagja. Kövér, lassú és eléggé mogorva, de a zombik – különösen a Boszorka – ellen tanúsított utálata és a gépfegyverrel való bánásmódban szerzett jártassága miatt negyvensok évesen is remek segítség a csapat számára. Ráadásul nem is akárki, hanem a Wire-széria (itthon: Drót) sztárja, Chad L. Coleman szinkronizálja!

ELŐRE AZ ISMERETLENBE

Főleg akkor, ha a térképekről van szó – a L4D teljes egésze az éj leple alatt vezényelte le a menekülést, a második nekifutás ezzel szemben borít egyet az arányokon és csak elvétve használja ki a sötét, hideg éjszakák hangulatát. Eretnekség? Szentségtörés? Meglehet: élőholtak elől menekülni általában sötétben szokás, hiszen nappal egyáltalán nem annyira félelmetesek de... de ez ebben az esetben továbbra sem igaz, a fényben fürdő Left 4 Dead ugyanolyan félelmetes hangulatú és ugyanolyan ijesztő tud lenni, mint a késő esti órákban. Ráadásul a mérleg előnyösebb felén ott vannak az olyan el nem hanyagolható tényezők, mint a látótávolság megnövekedése, az egyes zombik könnyebb megkülönböztetése vagy épp a felvehető/szétlőhető tárgyak és objektumok könnyebb fellelése. Vagy épp a folyamatosan változó, a rövid időn belül betanulható és a játékmenetet gépiessé és lelketlenné tevő linearitás alapos megkavarása: a randomgenerátor kalapot emel.





A L4D legnagyobb hibája a sovány tartalom volt, no meg az ebből fakadó monotonitás: az alig négy kampány az első pár napban lehet, hogy izgalmas és lehet, hogy folyamatosan tartogat meglepetést, ám a folyosószerű pályadesign miatt alaposan kiismerni egyáltalán nem tartott sokáig. Márpedig egy olyan játéknál, amely alapjaiban a szinte végtelenségig nyújtott meccseket kívánná központi elemévé tenni... nos, ez több mint balszerencsés. A L4D2 ezen csavar egyet, nem is akárhogyan: segítségül hívja a véletlent; a randomgenerátort. Jelen állás szerint nem mind az öt új kampány esetében, de ezek nagy részénél igen. És ez már most, a fejlesztés egy viszonylag korai szakaszában remekül működik élesben is – az AI direktor, a szálakat és az eseményeket mozgató mesterséges intelligencia már nem csak a zombik mennyiségét és fajtáját variálja, de a bejárható utat is meccsről meccsre megváltoztatja. Az egyetlen lefixált dolog a kezdő- és a végpont, az A-ból B-ve való eljutás viszont mindig más és más lesz. Vagyis egyáltalán nem kizárt, hogy egyik nap valaki vígan végiggaloppozik New Orleans temetőjében, míg a következő alkalommal egy labirintusban találja magát, a nyakában húsra és gőzölgő tetemekre éhes ellenfelekkel.

ÚJ ARCOK

Azokból pedig ezúttal sem lesz hiány, a tradicionálisan több tucat zombi mellett a különleges fertőzöttek is visszatérnek, komolyabb változtatásokkal. A legtrükkösebb ellenfélként számontartott Boszorkány ezúttal alaposan megkavarja a dolgokat: ahelyett, hogy egyhelyben szunyókálva várná az arra járó szerencsétlen túlélőket, most már a napfényben vígan bóklászik. Vagyis egy kósza golyó, esetleg egy rosszul megválasztott jobbkanyar is elég ahhoz, hogy a Boszorka haragját kivívja valami, ami pedig általában halállal jár. Gyors és fájdalmas halállal – hát még ha az új fertőzöttek is beszállnak a buliba.

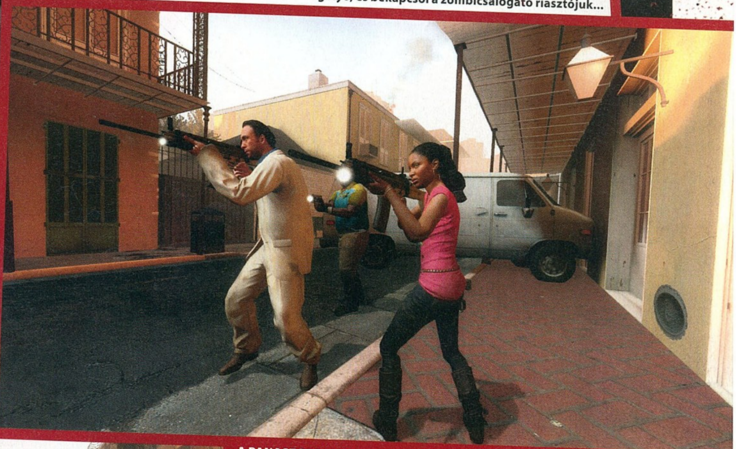
A Valve egyelőre erősen hallgat az új szuperzombikat illetően, alig néhányat ismerünk egyelőre. Ilyen a Charger: a szupergyorsasággal közlekedő monstrum egy az egyben a Tankra emlékeztet, csak ő nem az egész csapatot, hanem egyetlen delikvenst pécéz ki, addig csapkodva, ütögetve és hajigálva a szerencsétlent, míg az el nem távozik az élők sorából. Hasonló huncutságokra képes a Spitter: a szépségversenyek legesélytelenebb indulója területre ható gyomortartalommal füstöli ki a túlélőket rejtekhelyükről. A mocsárban különösen aljas lesz a sima zombik egy változata, a sárember; ők négykézláb másznak, és lefognak, amíg a többiek felfalnak. Mivel lassúak, azt gondolnánk, nem okoznak sok gondot – de a térdig érő sárlében gyakorlatilag láthatatlanak, és így igen aljas csapdák megalkotásában lehet szerepük.

Ott vannak még az eltérő lőszerfajták – tömegoszlatáshoz tökéletes választás lesz a robbanótöltet, mely becsapódáskor hatalmas tűzgolyóként ég át a legvaskosabb húscafatokon is. Nincs is jobb mint az égő zombi – kivéve persze, ha lángoló-sikoltó bestia eszetlen pánikban épp az ember felé fut. És általában ez a helyzet, a L4D2 a

NICK

A harmincegynéhány éves Nick mintha észre sem vette volna a zombiinváziót: ugyanolyan makacs, számító és ambiciózus, mint amilyen az alvilágban volt. A titokzatos múltja és a saját szándékai miatt a csapat többi tagja nehezen bízik meg benne, ám a vérre és emberi húsra éhes élőholtak társaságában Nick személyiségén senki sem akad fenn. Opportunista és a túlélés érdekében bármit megtesz, ez pedig a többiek számára is hasznos.

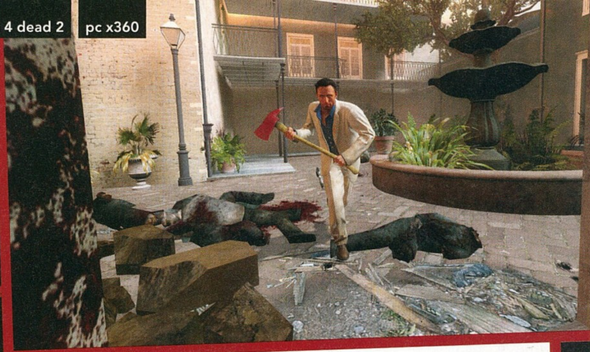
■ New Orleansban vigyázni kell a rengeteg otthagyott autóval: a még egyben levőknek elég egy golyó, és bekapcsol a zombicsalogató riasztójuk...





A PANASZOSOKNAK

A Valve komolyan gondolta, hogy a L4D rajongóit nem hagyja magára a második rész megjelenése miatt: még szeptemberben érkezik a Crash Course című új pálya, mely mindhárom játékmódban kipróbálható lesz. A PC-s verzió ingyen, az X360-as – Microsoft-megkötések miatt – 560 pontért érkezik.



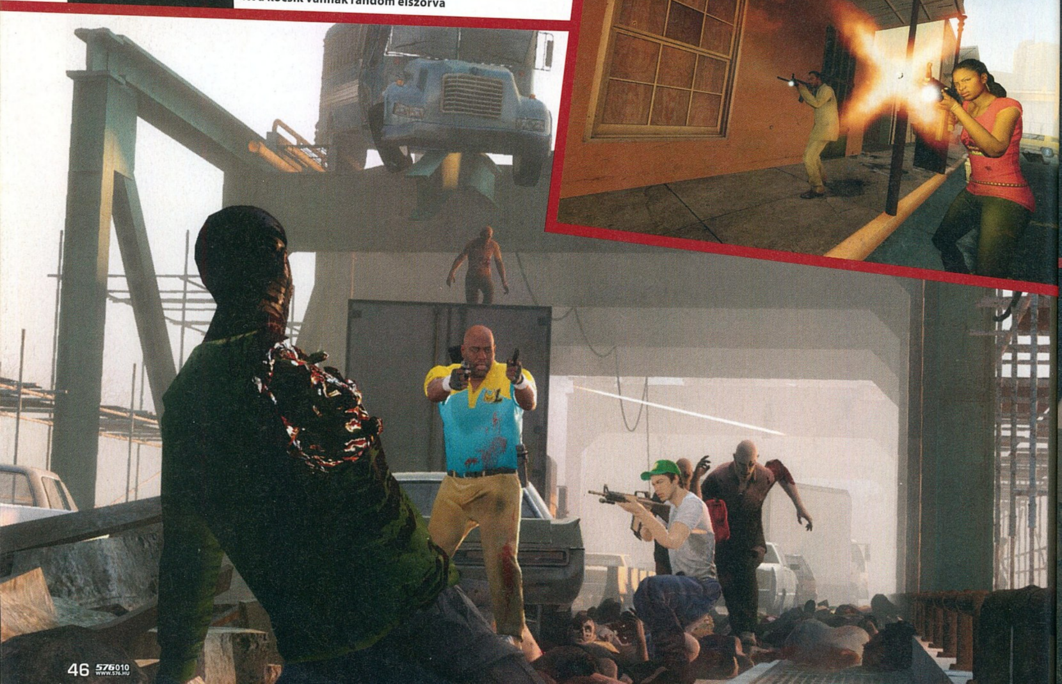


lehető legkevesebb üresjárattal pakolja tele a kampányt, az alkalmankénti „most akkor sok ellenfél jön és túl kell élned másfél percig" jelenetek sokszorozott mennyiségben tartanak éberen, rákényszerítve a folyamatos mozgásra, az okos lőszerhasználatra és a csapatmunkára. Különösen a kampányokat lezáró finálékban lesz ez tetten érhető, hisz sokhelyütt nem lesz elég egy helyben megvédeni egy házikót vagy egy szobát, hanem a zombiáradat alatt kell eljutnunk, csapatként valahová. Ez különösen a Left 4 Dead 2 lezárását jelentő pályán lesz igen durva, a „fussunk át a zombiktól hemzsegő hídon New Orleansban" szakasznál még a kormány is beszáll pár vadászbombázóval, eltakarítva azokat a szekciókat, amit a túlélők már hátrahagytak. Csak a gyávák menekülnek, csak a gyávák bújnak el. A bátrak gyilkolnak. És, mint millió könyvből, filmből és játékból tudjuk, a zombitámadásokat a gyávák sosem élik túl…

Persze jöhet Charger, jöhet Spitter, jöhetnek a régi bestiák, ezernyi zombival, a halál angyalai továbbra is a túlélők. Aratnak, shotgunnal, mesterlövészpuskával vagy akár egy… nos, igen, egy serpenyővel. A L4D az esetek többségében a távolról való gyilkolászást részesítette előnyben, most viszont inkább gégészeti vizsgálatokra emlékeztető közelségbe hozza az agyatlan ellenfeleket és a halálfélelemben a ravaszra tapadó menekülőket. A baseball-ütővel, láncfűrésszel vagy épp a baltával való csapkodás egyáltalán nem elhanyagolható tényező, mivel akár egyetlen jól irányzott csapás is képes kivégezni akár egy combosabb fertőzöttet is – a probléma az odáig való eljutás, hisz az élőholtakkal való érintkezés erősen kockázatos. A serpenyőforgatás

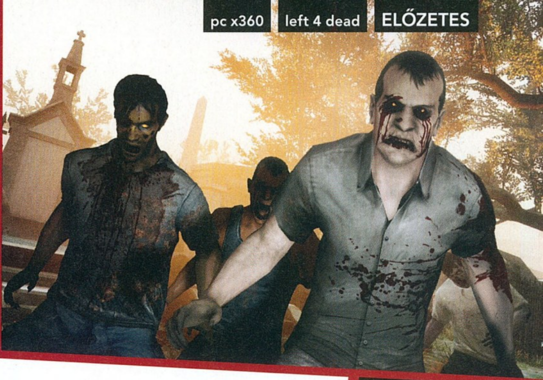
ELLIS

A tipikus déli ifjú: csak a sör, a bulik és a lazulás érdekli. A Savannah-ból származó Ellis lehet, hogy még zöldfülű és tapasztalatlan, de a zombiirtásban mutatott bátorsága, elkötelezettsége és lelkesedése egyáltalán nem félelemről árulkodik. Baseballsapkája árnyékból remekül osztja a halált nehézfegyverével és a vérontás közepette sem veti meg a humort, különösen a csapat egyetlen női tagja irányában süt el élceket.



■ Az AI direktor már a pályák alakját is módosítja, itt a kocsik vannak random elszórva



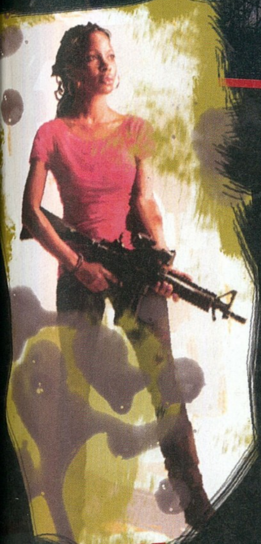


ráadásul nem teljesen opcionális, az új ellenféltípusok egyike kevlár testpáncélzatot visel, ergo golyóval sebezhetetlen, véglegesen eltakarítani csak egy jól irányzott ütéssel lehet. A közelharc erősen látványos, a L4D2 már nem egyetlen tömbként kezeli a karaktereket hanem megkülönbözteti az egyes testrészeket és testtájékokat is, vagyis a taktikázás (és a brutalizálás) egy új frontja nyílik meg. Remek lőszertartalékoló módszer a fej- vagy térdlövések erőltetése – előbbi azonnali kivégzést jelent, utóbbi pedig szinte teljesen lelassítja a vérző csonkot maguk után húzó és haláltusájukat vívó delikvenseket.

A távolsági és a közelharc kettőssége kéz a kézben jár a napszakváltással is, ami elsősorban a Versus opcióban érhető tetten. A zombik vs. túlélők opció továbbra is a L4D legkedveltebb módozata, ez pedig gyaníthatóan a folytatás esetében is így lesz. Ám a már bizonyított praktikák zöme használhatatlan, a legnagyobb hátrányban a fertőzöttek lesznek: a napfény miatt sokkal könnyebb kiszúrni őket a tömegben vagy a biztos menedéket csak látszólag nyújtó háztetőkön. A L4D2 a teljes újratanulásra kényszerít, annak ellenére, hogy olyan sokat nem újít. Kompromisszumot viszont lehet, hogy köt, a nagy kérdésre, a "tudnak-e együtt játszani a L4D és a L4D2 játékosok" egyelőre nincs válasz, így bármi elképzelhető.

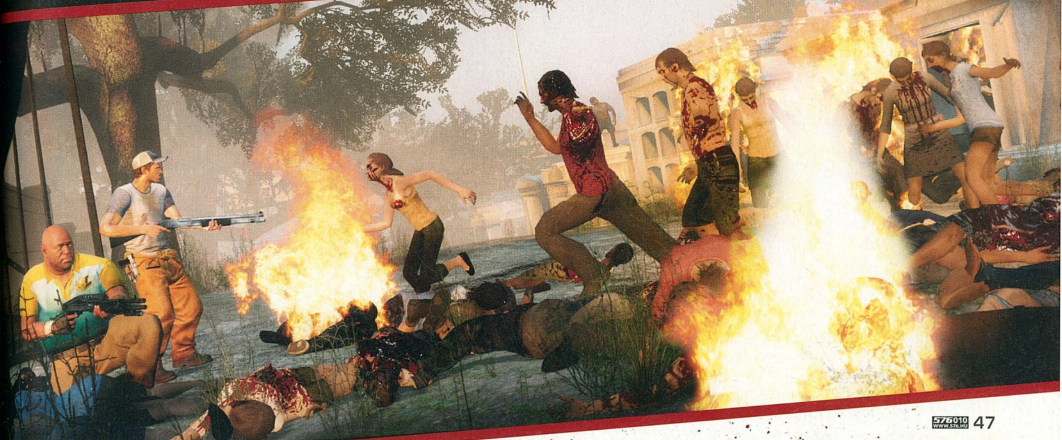
FELTÁMAD A DÉL!

A Left 4 Dead 2 első ránézésre talán nagyon elsietett és kevés újdonságot felvonultató folytatás, egy olyan csomag, amely akár letölthető tartalomként is megjelent volna. Ám a dolgok mélyére ásva egyértelmű, hogy az első L4D inkább csak kísérletezés volt – a Valve nagyon okosan és nagyon tudatosan fejleszt ott, ahol arra tényleg szükség van. A kezdeti ellenállás egyáltalán nem meglepő, hiszen még az első rész sem futott ki és a beígért jövőbeni támogatás sem tűnik túl magabiztosnak az eddigi frissítéseket látva, de novemberben egyértelműen kiderül, hogy minden idők egyik legjobb kooperatív akciójátéka a második nekifutásra is tud-e olyan izgalmas és változatos lenni, mint tette azt sok órán át alig háromnegyed éve – és meggyőz-e mindenkit arról, hogy érdemes váltani. A Valve azonban eddig még nem hibázott; és gyaníthatóan nem is most fogják ezt elkezdeni. Elvégre több, mint tízezer élőholt liheg a nyakában. És vagy negyven ezer vérontásra kiéhezett ellenálló… ■



ROCHELLE

A huszonhat éves Rochelle minden vágya az volt, hogy egy nagy nemzeti hírcsatornához bekerülve tudósítsa a világot a legfontosabb eseményekről – ironikus, hogy végül egy globális katasztrófa közepén kerül reflektorfénybe. A médiával ápolt kapcsolata miatt ő rendelkezik a legtöbb információval a fertőzéssel kapcsolatban, így a legtöbb hasznos részlet tőle származik majd. Legalább olyan makacs és szívós, mint a L4D Zoey-ja.



■ A bármilyen fegyverrel felhasználható robbanó lövedék igazi móka – kirobbanó siker lesz Versus-módban!

Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088 Ft~~ helyett

CSAK 9999 Ft

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék MIRROR'S EDGE, vagy MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak CSAK 9999 Ft



Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék SPORE játékszoftver PC-re



CSAK 9999 Ft

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék XBOX 360 skin

Konzolosoknak CSAK 9999 Ft



Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.



Halo Wars
+ ajándék póló *

15.999,-



Gears of War 2
+ ajándék póló *

15.999,-

*A pólóképek csak illusztrációk!

XBOX 360 CLASSIC JÁTÉKOK

- PGR 4
- Halo 3
- Mass Effect
- Gears of War

CSAK **5.999,-**



XBOX 360 Elite gépcsomag és kiegészítők

XBOX 360 Elite gépcsomag



89.990,-

A 120 GB-os, fekete Xbox Elite gépcsomagot most ajándék Lego Indiana Jones és Kung Fu Panda játékszoftverekkel adjuk.

Wireless Controller



14.999,-

Vezeték nélküli kontroller Xbox 360 készülékekhez, fehér és fekete színben is!

Play & Charge Kit



5.999,-

A csomag tartalma:

- Akkumulátor
- Az Xboxot és a kontrollert összekötő töltőkábel

tesztek

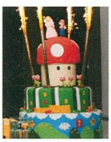
amikben megbízhatsz

TARTALOM

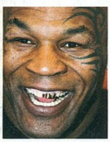


A HÓNAP JÁTÉKA

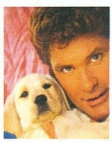
DIRT 2



GRATH
Múlthavi esküvője dacára derekasan küzd az online harctéren. Hamarosan Miamiban hűsöl nejével, de már most is csak az ODST-re és a nagy csatákra tud gondolni.



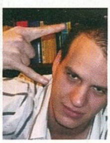
SZATI
Attila a humor Tysonjává nemesült, és ez ebben a hónapban is jót tett a fantáziájának. Csak könyörgöm, valaki váltson végre csengőhangot a telefonján!



WILSON
Tapsikol, hogy fél évtized után feltűnt a neve az impresszumban. Élvezi a nyarat, kerüli a munkát és továbbra is percenként zaklatja főszerkesztőjét újabb és újabb oldalakért.



SASA
Ha nem töltötte volna idejét egy müncheni apátság sörfőzőjében, egy marék kolbásszal a szájában, biztos szívesen írt volna cikket a Pikmin 2-ről, lévén rajong Olimarért.



TYLER
Kineveztük Wii-felelősnek erre a hónapra, és így észrevehetően nagyobb karizmokkal jelent meg. A szeretetteljes kommentárokat nem idéznénk…



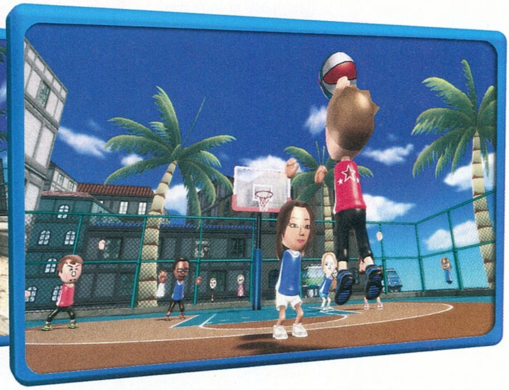
GREG5
Furcsa idők járnak: semmi botrányról nem tudunk beszámolni, a cikkeket atomóra pontosságával írja. Ez az armageddon előszele. Vagy a felnőttkoré; még nem tudjuk.

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyikásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.







Wii Sports Resort

ALAPOZÓ Termékeny talajba hullottak azok a magvak, amelyeket a Nintendo legújabb asztali konzolja megjelenésekor vetett el, de a gyümölcsök ízét csak most élvezhetjük igazán.

Van egy álmom. Egy visszatérő látomásom: az, amelyben sulykolófával vetek véget azoknak az agykárosodás nélkül feldolgozhatatlan vitáknak, ahol a „hardcore" besorolást elfogadják a minőségbiztosítás pecsétjeként, míg a casual játékok – kivitelezésüktől függetlenül – csupán alulról képesek nyaldosni a Tesco Gazdaságos kategóriát. Legalábbis ez a kép élhet bizonyos zavart fejekben.

Nem magával az osztályozással van a baj: a kategóriákba sorolás igénye már Arisztotelésznél is jelen volt, de hát ő Platón tanítványaként nem azoknak az internet-szerte hangoskodó bojtos úszóhalaknak a szellemi atomhulladékából táplálkozott, akik manapság szívesen fitogtatják önnön „hardcore vagyok, már a Spacewar előtt is az voltam" mivoltukat. (De mind a két bit lefagyna bennük, ha rájuk üvöltenél: akkor mit keres az a plasztik gitár a sarokban, te marha?!)

Súlyos képzavar ez – a hardcore és a casual címkéknek egyaránt van értelmük és létjogosultságuk, de elég szerencsétlenül épültek be a köznyelvbe. Kevés embernek is lehet komplex, de pocsék játékot készíteni, illetve milliók szórakozhatnak egy-egy jól sikerült produktummal; a videojátékos fajelmélet a minőségellenőrzés során nem dob, nem dobhat mentőövet.

Ebbe a vidám korszakba vágtatott be a Nintendo legújabb játéka, a Wii Sports Resort, kipróbálását követően pedig világossá válik, hogy egyszerű játékosként egyetlen szempontra érdemes figyelni a kategorizálás során: az adott termék működik, vagy nem működik? Jelentem, a Wii Sports Resort működik – méghozzá fantasztikusan. Komolyan.

IDŐZÍTETT BOMBA

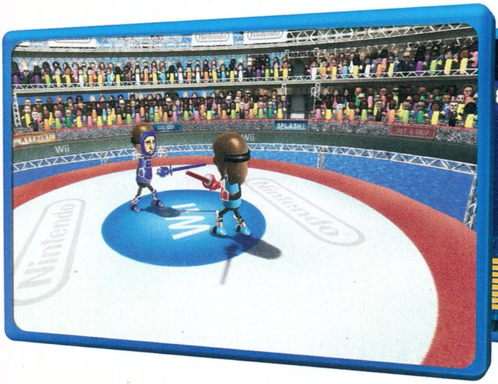
Leginkább akkor mutatkozik meg, hogy a Wii-t milyen sokan milyen nagyon félreértik, amikor értő kezekbe kerül; azokéba, akik az egész rendszert tervezték, és már akkor tudták, hogy mit akarnak kihozni belőle. A videojáték-ipar azon szánalmas törekvése, ahogy a már befuttatott stílusokat próbálja meg erőszakosan kihozni egy olyan hardverből, amit még az Úristen se arra teremtett, nemhogy néhány kiotói ötletgazda, egyszerre megmosolyogtató és szívszorító. Egy hároméves óvodás tudja, hogy a készségfejlesztő játékban nem lehet a csillag alakú elemet benyomni

adatlap

kiadó **nintendo**
fejlesztő **nintendo ead**
platform **wii**
megjelenés **júl. 24.**
multiplayer **2-4**











Minden játéktípusnál érdemes kísérletezni az alternatív feladatmegoldási lehetőségekkel, hogy újabb extrákra bukkanjunk; az íjászatnál például titkos célpontokat fedezhetünk fel, más napszakokban játszva pedig újabb információs pontokra bukkanhatunk a repülőgépes játékban. A látszólagos egyszerűség mögött számos, a játékidőt kibővítő finomság rejlik, érdemes mindenhol alaposan körülnézni. Már az indulásnál is, a karakterválasztás előtt a 2-es gombot lenyomva, majd a „warning" képernyőn elengedve néhány játéknál új időpontokat nyithatunk meg.



a négyzetet formáló résbe, de meglett, komoly emberek, cégvezetők és fejlesztők képtelenek ennek a felismerésére…

A Wii Sports Resort pontosan ennek a nyűglődésnek a szöges ellentéte. A nagyméretű kartondobozba tuszkolt játék a MotionPlus periféria erődemonstrációjaként is felfogható (nyilván, hisz anélkül nem is indul el); a használhatatlan és nevetséges műanyag kacatok után a Nintendo olyan kiegészítővel rukkolt elő, amely nem felületes kozmetikával próbálja elkendőzni a ráncokat – vagyis a debütálás óta sokat szidott paralízises mozgásérzékelést –, hanem szabályosan új életre kelti azt a halva született elődöt, amelynek meg kellett volna mutatnia, hogy mi rejlik a hardverben. Röviden összefoglalva: a Wii Sports Resort hatványozottan hozza mindazt, amit a Wii Sports is felmutatott, csak épp nélkülözi annak hibáit.

A Wii Sports nem a játékmenetre helyezte a hangsúlyt, hanem az okozott élményre: a reklámkampány során jóval többször láthattuk a nappaliban hadonászó elégedett felhasználókat, mint a képernyőn zajló eseményeket. Ez a mozgókép, a pozitív élmények esszenciája azonban csak a teljes kép egy töredékét mutatta: a felszíni szépség alatt meghúzódó rohadás láttán felmerül a gondolat, hogy nem a Sonynak, hanem a Nintendónak kellett volna David Lynch-et alkalmazni a kampány során – ő ezeknek a helyzeteknek a specialistája. A Wii Sports fontos játékmechanikai elemei – precíz irányítás, a puszta technológiai bemutatón túlmutató játékmenet, az elvárásokhoz képest kiábrándító végeredmény – mind a misztikus vörös függöny mögött lapultak.

A tökéletes folytatás: tartalmazza az előd legjobb pillanatait, és tele van új, remek élményekkel!

Mindezt fontos megemlíteni: ugyanis most köntörfalazás és mellébeszélés nélkül kapjuk meg mindazokat a lehetőségeket, amelyeket a Wii-től már a kezdetben is elvártunk. Ez a fajta továbblépés pedig páratlan: egy hamis illúzió minden ízében remek videojáték formájában született újjá.









MINDENKI JÁNOSKÁJA

A „0-99 éves korig" korhatárindex nem véletlenül tűnik elborzasztónak: a legnagyobb keresztmetszet átölelésére tett kísérletek gyakran torkollanak félelmetesen buta emberek számára készült produktumokba. A Wii Sports Resort azonban úgy ajánlható kortól és nemtől függetlenül bárkinek, hogy ne kelljen leköpnünk magunkat a tükörben. Tizenkét virtuális sportág, bájos kivitelezéssel, csak a lényegre koncentrálva, mindig a játszhatóságot és az élményt tartva a szem előtt. Felhasználóbarát megközelítés jellemzi: a lemez behelyezése után egy demonstrációs videót tekinthetünk meg az új kiegészítő képességeiről, majd egy ejtőernyős ugrás formájában kapásból bedobnak a mélyvízbe (képzavar, tudom), ahol mindezt ki is próbálhatjuk – a rongyos felhők közt zuhanó Mii valóban érzékenyen reagál a Wiimote kis rezdüléseire is.

Már a vívás kipróbálásakor megmutatkozik, hogy a konzolon eddig megszokott kardpárbajok kanászostort idéző csapkodásával ellentétben itt valóban figyelnünk kell arra, hogy mit csinálunk: hanyagságnak és léhaságnak nyoma sincs, a MotionPlus valós időben, szolgaian követi a markolatként szorított Wiimote minden mozdulatát. Ha vágunk, pontosan a jelzett irányba kell suhintani; ha az ellenfél balról akar támadni, akkor a csapásirányra merőlegesen tartott fegyverrel védhetjük ki a sújtását; ha mi támadunk, pontosan olyankor kell odacsapni, amikor egy adott ponton védtelen. Az íjászatnál a függőlegesen tartott irányítót valódi íjként szoríthatjuk, a nuncsakuval felhúzott húrt pedig az akciógomb felengedésével röppenthetjük ki, miközben figyelnünk kell a távolságra, a szélirányra, pontosan kiszámolva a nyíl röppályáját.

A frizbi elhajításakor a program ügyel arra, hogy milyen szögben tartjuk a korongot, milyen irányba, illetve milyen erővel hajítottuk el; pingpongozáskor úgy érezhetjük, hogy valódi ütőt szorítunk a tenyerünkben, ahogy az ellenfélnek pöccentjük vissza a könnyű kis labdát; a golfozáskor csak a frissen nyírt fű illata hiányzik, egyébként valódi ütőt szorítva sem kaphatnánk meg a sportág esszenciájának kifinomultabb illúzióját.

A Szigeten nagyszerű

A Wuhu sziget több Nintendo játékból is vissza fog köszönni. Jelenleg a Wii Fit Plust jegyezhetjük a biztos befutók közt, de a Lakeside Castle kibővített formában egy Mario-játék pályája is lehet a későbbiekben, és egy Wave Race versenyt sem nehéz elképzelni a part mentén...



A MotionPlus tényleg sokat tesz hozzá a játékhoz, e nélkül fele olyan nagy élmény sem lenne a WSR!

MŰKÖDIK!

Illúzió, igen, de nem megtévesztés: a Wii Sports Resorts ugyanis nem szimuláció, hanem videojáték, és ezt a Nintendo nem tévesztette szem elől. Bár a teendők minden játékon belül jóformán változatlanok, a teljesítmény kiértékelésére különböző paraméterek alapján kerül sor. A hárompontos dobásokra koncentráló kosárlabdajáték esetében például külön értékeli a program, ha sikerült bedobni 25 labdát, ha az összes színessel telibe trafáltunk, vagy ha mindezt megtettük úgy, hogy még maradt is 15 másodpercünk. Az egész folyamat elsajátítása körülbelül tizenkét másodpercet vesz igénybe, a mesterré válás azonban időigényes folyamat; hiába érzünk rá, hogy miként kell elhajítani a labdát, mégis szinte lehetetlen zsinórban beverni az összeset. Elég egy véletlen rossz









MÁSVÉLEMÉNY
WILSON IS MEGMONDJA

Sokat viccelődtünk azon, hogy a második Wii Sportsban már lesz grafika, de a Nintendo alaposan összekapta magát. A Wii Sports Resort lehet, hogy továbbra sem ér fel egy teljes játékkal, de kvázi ingyenes ajándékként több, mint állja a sarat. A frizbihajigálás vagy épp a kenuzás nem éppen szórakoztató vagy hosszútávú dolog, de a kardozás és a többi móka remek kiegészítője lehet egy bulinak. Csak legyen elég sör!

mozdulat, és a labda lepattan a palánkról: közel sem egyszerű huszonötször megismételni ugyanazt a mozdulatot.

Ugyancsak a szórakozás irányába billenti a játékot a helyszínül szolgáló sziget körbelibegését lehetővé tevő sétarepülés: bár önmagában is jó móka a papírrepülőként szorongatott irányítóval ide-oda billegtetni a gépet a naplemente narancssárgájában fürdő sziget körül, a demonstrációs lehetőségek mellé valódi játékelemeket is csempésztek: egyes – néha jól elrejtett – helyeken információs pontokra bukkanhatunk, amelyeken átrepülve begyűjthetjük azokat. Cserébe néhány, inkább kellemes, semmint hasznos új lehetőségre tehetünk szert – de számít ez valamit, amikor megvan a felfedezés öröme? És mindemellett úgy érezzük: nem vagyunk semmibe belekényszerítve, pusztán azért játszunk vele, mert képes szórakoztatni?

Mert hogy képes, ahhoz nem férhet kétség. A Wii Sports Resort egy finom, sokfogásos vacsorát idéz: mindenből ad egy keveset, de egy fogás sem telít el túlságosan. Ízletes kis ételköltemények egész sorozata, amiből egy tizenkét fogásos menüt is végig lehet enni. A színes kínálat teljes körű élvezetének persze mindig korlátot szab az egyén ízlése is. Hiába okosan összerakott a vízisízés, ha még így is tölteléknek tűnik; hiába mókás a bowling, ha ezt már az első részben is láthattuk, és azóta nem sokat változott; hiába a bringaversenyek komplexitása, ha csak túlbonyolított időhúzás érzetét kelti.

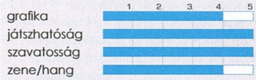
CASUAL PARADICSOM – HARDCORE ÖRÖM

Mégis abszolút pozitív marad a mérleg – erről a különféle játékmódok okos felépítése is kezeskedik. Minden aljáték teljesítésekor megnyílik egy újabb menü, egy újabb lehetőség – sokszor csak egy kis bónusz apróság –, ami miatt mindig érdekes marad, mindig kínál felfedeznivalót, egy új ízt, egy kis finom, idegen zamatot, sosem kóstolt összetevőt vagy ismerős fűszert. Ezt a felhozatalt mindenkinek lehet ajánlani – nyolc percre vagy nyolc órára, az előképzettségre és a habitusra való tekintet nélkül. Talán még hardcore játékosoknak is – igaz, ehhez szükségük lesz némi nyitottságra és bátorságra is. Igen, nekik; a death metalhoz csak erős idegzetre van szükség, de a popkultúra élvezetéhez minden előkelősködőnek felül kell kerekednie önmagán. ■



576 értékelés

480p, dpl 2



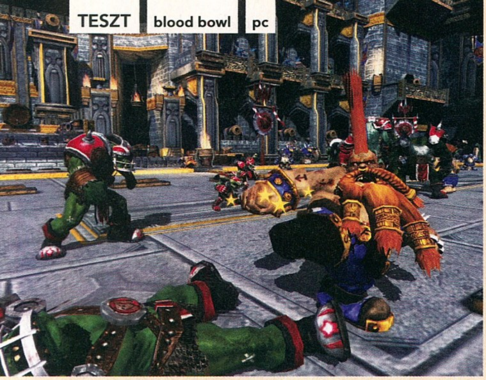
VÉLEMÉNY

Az intellektuális popkultúra képviselője, akár a Beatles, a Coca-Cola vagy a Tetris: egy adott korszak közízlésének legnagyobb közös osztója.

tyler **9.0**









ALAPOZÓ A táblás játék feldolgozása, meglepően sok játékmenetbeli lehetőséggel, de megdöbbentően sivár tálalással és hangulattalansággal.

BLOOD BOWL

adatlap
kiadó **focus home**
fejlesztő **cyanide**
platform **pc**
megjelenés **júl. 15.**
multiplayer **2**

Amerikai foci, csak épp morbid fantasy környezetben? Ez véresen komoly, a Blood Bowlban drabális orkok, rusnya gyíkemberek, hatalmas káoszdémonok és egyéb furcsa (fél)szerzetek mérik össze erejüket, ezúttal nem festői tájakon, hanem a zöld gyeppályán. A megvesztegetés és az ellenfél széttrancsírozása éppúgy része ennek a furcsa világnak, mint a kifinomult taktikázás, vagy épp a gyors reflexek. Üdv a vérfoci világában.

ASZTALRÓL MONITORRA

A játék alapötletét megint a Games Workshop 1987-es, azonos elnevezésű táblás társasjátéka szolgáltatja, ahol a Warhammer-univerzum egyes lényeit láthattuk viszont egy kicsavart, egyedi sportjátékban. Megint, hisz a francia Cyanide csapata egyszer már feldolgozta pont ugyanezt a témát öt évvel ezelőtt Chaos League néven, csak akkor még nem kapták meg a hivatalos licencjogokat, így éppcsak a plágiumperek mentén haladva dolgoztak. A srácok egyébként nem tartoznak a legismertebb fejlesztők közé, az elmúlt hat évben például kizárólag mindenféle kerékpár-, lóverseny- és rögbimanager programokat gyártottak futószalagon, így számukra igazi felüdülés lehetett ez az alternatív sport témájú projekt.

■ **Áttekinthetetlen? Képzeld el ugyanezt a későbbi konzolos verziókban...**



A Vérfoci a legszórakoztatóbb táblás játék; kár, hogy pont a hangulat maradt ki ebből a feldolgozásból...

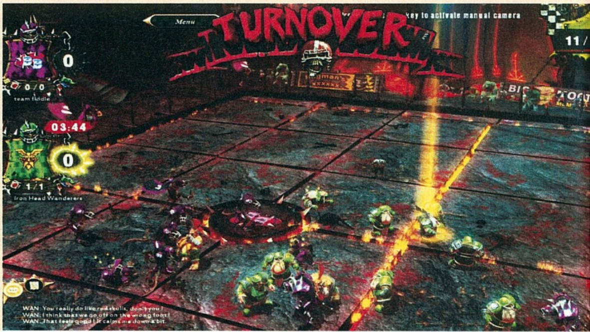
Én általános fantasy-rajongó ültem le a játék PC-s változata elé, olyan emberként, akit eddig nem túlzottan ragadott meg eddig az amerikai foci világa. A jenki sport ismerete vagy szeretete amúgy sem feltétlenül szükséges a Blood Bowl élvezetéhez, a Vérfoci ugyanis alaptémája ellenére inkább rokonítható a valós-, vagy a körökre osztott stratégiai játékokkal, mint mondjuk a Madden-széria tagjaival (játékosainkat például nem mozgathatjuk közvetlenül). Ha úgy vesszük, a meccsek közt van az erőforrás-managelés, azaz a játékosok kiválogatása, edzése, fejlesztése a mérkőzéseken nyert pénzmagból, a pályán pedig bizonyíthatjuk, hogy mindezeket jól fel is tudjuk használni.

GYORS VAGY TAKTIKUS

A Blood Bowlban két alapvetően különböző játékstílust próbálhatunk ki: míg a valósidejű, inkább a Starcraft és egyéb RTS-ek korai, lerohanós taktikájával rokonítható klikkelő bajnokságot takar, addig a körökre osztott módban minden egyes fordulóban stratégiai zseninkre lesz szükség, hogy kiókumláljuk, mely csapattagunknak mit és hogyan lenne érdemes tennie. A kettő közt dönteni nem tudóknak pedig ott van még a gyors módban is bármikor megnyomható időállító gombocska, melyet aktiválva bármikor – igen, kitaláltátok – leállíthatjuk az időt, és minden egyes mezőnyjátékosunknál megszabhatjuk, mit is tegyen az idő újraindulása után. A lehetőség ellenére ez a két játékmód teljesen eltérő, a körökre osztott játszmák esetén ugyanis egy körben csak egy-két cselekvésre képes minden egyes csapattagunk, és azt is csak akkor, mikor éppen rajtunk van a sor, míg valós időben értelemszerűen az egérmozgatási sebességen múlik a dolog.

A játék célja egyébként roppant egyszerű: minden egyes, az alapvonal mögé juttatott labda egy pontot ér, és nyilván, aki többet









■ A tartalom a helyén van, a szabályok működnek, de a hangulat teljesen elveszett...



harácsol össze ezekből, az nyer. Játékosaink jelentősen eltérő képességekkel és statisztikákkal bírnak. Igaz, a statisztikák önmagukban egyébként nem jelentenek mindig biztos sikert, mert a táblás játékhoz hasonlóan itt a kockadobásoknak is szerepük van. Komoly szerepük – ha szerencsétlenül járunk, egy nyiväszta kis törpe középpályás is képes lesz lecsapni a nála ötször magasabb káoszcsatárt. Az erő elsősorban a blokkolásnál játszik szerepet, minél magasabb az összeütközésbe került játékosénál, annál biztosabb, hogy sikeresen tudjuk hatástalanítani vele támadását, és persze ugyanez fordítva is igaz. Az ügyesség cselezésnél, a labda eldobásánál és elkapásánál kap szerepet, a mozgáspontok a sebességet befolyásolják, a páncél pedig a brutálisabb támadások semlegesítésénél játszik szerepet. Az egyes statisztikákat legnagyobb részt az befolyásolja, hogy mely fajhoz tartoznak az adott játékosok. Az szokás szerint emberek mindenben közepesek, de semmiben sem kiemelkedőek, a törpék lassúak, de kiválóan blokkolnak, a skavenek és az elfek gyorsak és ügyesek, ám törékenyek, a káosz lényei tagjai pedig kiváló, brutális rohamozók.

További eltérést jelentenek a fajokon belül a különböző pozíciók. Az egyszerű mezőnyjátékosok mellett találunk rohamozókat, blokkolókat, elkapókat és dobókat is, mindegyikük értelemszerűen egy adott dologban nyújt kimagasló teljesítményt, és nem is érdemes nagyon máshol bevetnünk őket. A legjobbak a hihetetlenül drága sztárok, akik között legnagyobb számban – ahogy a valós fociban is – csatárok és dobók lesznek, és egymaguk is képesek megfordítani egy meccs menetét.



Kiegészítve

Bár akkor a játék még nagyon messze volt a megjelenéstől, a fejlesztők frontembere, Patrick Pligersdorffer egy februári interjúban megemlítette, hogy már készülnek a tervek a később extra tartalmakhoz.

Még nem dőlt el, hogy kisebb csomagok, vagy egy, esetleg lemezes kiegészítő lesz e a játékhoz, de az biztosnak tűnik, hogy első körben újabb és újabb fajok kerülhetnek a játékba.

Az első, az egyébként elkészült, de a dobozos verzióból ki-tudja-miért kivágott sötételf csapat lesz, de várhatók ogrék, halflingok és remélhetőleg a közönségkedvenc élőhalottak is.

FALÁB SC

Első nekifutásra érdemes talán a valós idejű irányítást választanunk a legkönnyebb fokozaton, különben gyorsan beleunhatunk a Blood Bowlba, pontosabban a sikertelenségbe. Bár nincs túl sok parancs – blokkolás, támadás, dobás, menj ide, fuss oda – a kezdeti időszakban nehezen fogunk boldogulni a pályán, lévén igen nehéz átlátni, hogy az ellenfél és saját játékosaink közül ki mit is csinál éppen, és például, hogy az adott mozdulatot nekünk mivel kellene ellensúlyozni. Csapatunknak beállíthatunk egy általános viselkedési formát, hogy agresszívek vagy defenzívek legyenek-e, de természetesen minden bábut, oppardon, játékost mozgathatunk külön-külön is.

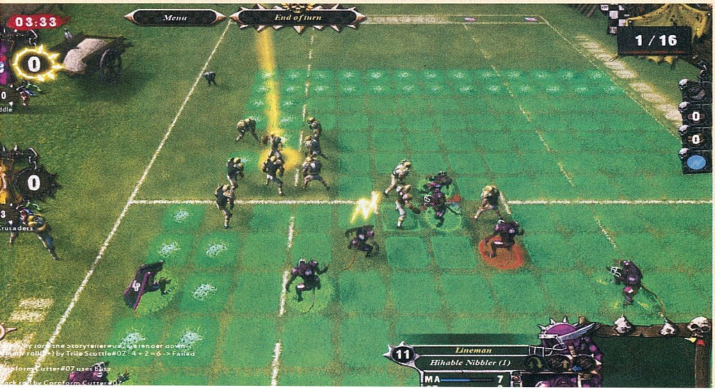
Én személy szerint a legkönnyebb bajnokságra neveztem be, és még legkönnyebb fokozaton is lazán kikaptam az első pár fordulóban. Aztán ahogy lassan rájöttem a taktikai lehetőségekre, úgy morzsoltam le az orkok és skavenek válogatott siserehadát. Bár kezdetben még hasznos, hogy a legkönnyebb fokozaton gyakran másodpercekig csak tétlenül állnak az ellenfél csapattagjai, kisebb rutin után ez már inkább bosszantó, mert semmi igazi sikerélményünk nincs győzelem esetén. Fokozatot váltva viszont megint csak, mint kés a vajon, úgy gázoltak át serény kis csapatomon a tökéletesen támadó ellenfél tagjai. Szóval aki hosszabbtávon szeretne a Vérfociban sikereket elérni, feltétlenül inkább a körökre osztott módra álljon rá.

Ez viszont hosszútávon – legalábbis számomra – meglehetősen unalmasnak bizonyult. Valahogy nincs semmi, ami a képernyőre szegezné figyelmünket. A grafika úgy kétháróm évvel ezelőtti színvonalat képvisel, eléggé elnagyolt minden karakter és tereptárgyból, átvezetőkből is alig akad. A zene abszolút semmitmondó, már amikor szól egyáltalán, a kommentár pedig a legrosszabb kereskedelmi adók bemondóit idézi.

Lehetőség, taktikázás pedig van jócskán a vérfociban, sőt, a meccsek között még manager-programokat idéző rengeteg apróság súlya is a mi hátunkat fogja nyomni. Karaktereink fejlődésére, edzettségére is nekünk kell ügyelnünk, mindenféle felszerelést is vásárolhatunk számukra, de a komplett csapat minden csip-csup kis ügye a mi vállunkat fogja nyomni. Még szurkolólányokat is vásárolhatunk, hadd nőjön a morál.

VÉRGAGYI?

Sajnos a Vérfocin meglátszik, hogy eddig csak mindenféle manager játékokat kódoltak fejlesztői. Azonban míg ott elég a bőséges tartalom minimalista körítéssel, ugyanez egy akció vagy stratégiai játéknál közel sem elegendő. A tartalommal nincs gond, de mindezt annyira sivár, hangulattalan módon nyújtja a Blood Bowl, hogy kötve hinném, hogy az eredeti táblás verzió rajongóin kívül bárkit le tudna kötni néhány napnál tovább. Inkább maradjatok a strandröplabdánál. ■



576 értékelés

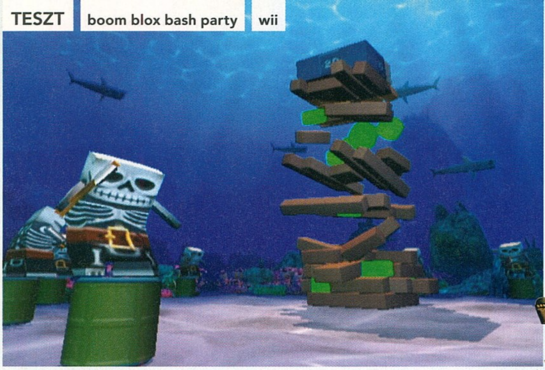
P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

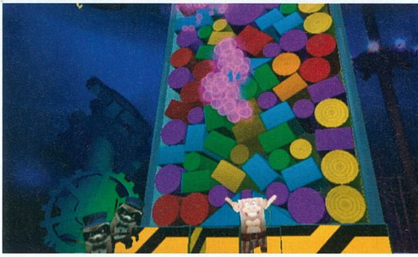
Az alapok rendben vannak, ezt már csak egy képzett designer-gárdának kellett volna (tömegesen) fogyasztható formába rántania.

greg5 **6.0**





Boom Blox Bash Party



ALAPOZÓ Egy remixelt Jenga, fél tonnányi építőkocka, némi logikai készség, a fizika komoly törvényei és a könnyed játékosság kergetik egymást a turmixgépben – a végeredmény pedig mindenki számára fogyasztható finomság.

Az E3 alatt a Microsoft standján feszengő Steven Spielberg jelenléte egyértelművé tette, hogy a filmrendező számára fontos médium a videojáték, de az „elkötelezettség" és a „szakértelem" nem felcserélhető, nem helyettesíthető fogalmak. A borúsnak hangzó bevezető (és az egymondatos állásfoglalások iránt érzett gyűlöletem) ellenére sietve leszögezném: nem az próbálom sugallni, hogy a Boom Blox Bash Party rossz játék lenne – ahogy az elődje sem volt az –, csak a művész úr más pályán játszik, más kategóriában, számára ismeretlen szabályok szerint. Ha ismerjük azt a törekvését, hogy szeretné mindenkihez eljuttatni a videojátékokat (és tudjuk, hogy filmjeivel is pontosan ugyanez a helyzet), feloldhatatlan ellentéttel szembesülhetünk: a videojátékok Spielbergje ugyanis nem a filmek Spielbergje. Ha két egyforma kalibert kéne említenem, hasonló volumenű személy- (sőt: intézménynév) után kéne kutatni, a természetesen Nintendo jutna eszembe elsőnek. A szándék és a szellemiség ugyanis azonos, ám a kiotói vállalatnak van valamije, ami a hollywoodi alkotónak nincsen: harminc év szakmai tapasztalatban gazdag előnye. Hogy ez miért fontos, majd kiderül a reklám* után.

adatlap

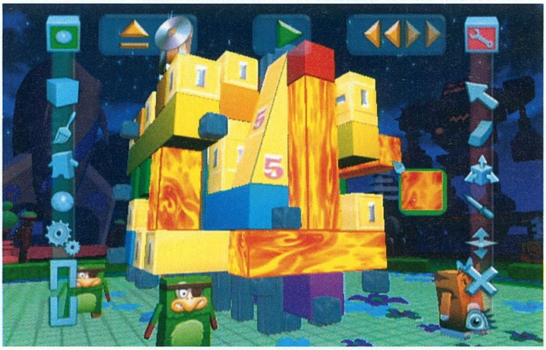
kiadó **ea**
fejlesztő **ea los angeles**
platform **wii**
megjelenés **máj. 29.**
multiplayer **2-4**

A TERMÉK

A túlzsúfolt és bazári színkavalkád, valamint az almenük terjengőssége némileg kaotikus érzetet kelt. A vizualitás sokadrangú szempont, de megszállott Chokito-rajongóként sem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy a látványvilág megálmodásakor nem a jóízlés volt a vezérfonal; a kockafejű kis lényeken látszik, hogy szeretnivalóan groteszknek szánták őket, de a végeredmény inkább egy, a kubista korszakát megélő és rajzfilmfigurákkal kísérletező Salvador Dali sokkterápia utáni firkálmányait idézi, melyeken átérződik egy kevés verejtékszag is. A Rayman Raving Rabbids morbid bájossága és a Wii-sorozat Benetton-színvilága egyaránt természetesebbnek hatnak, a kubizmus formavilágában rejlő lehetőségeket a hétéves múltra visszatekintő Cubivore pedig nagyobb sikerrel aknázta ki.

A kínálatot szemügyre véve azonban nem lehet okunk a panaszra: egyszerűen sokkoló, őrjítő, elképesztő mennyiségű játékmódban tehetjük próbára magunkat, a játszható szintek száma ugyanis a négyszázat (!) is eléri. A bőséges felhozatalban mindenki találhat magának kedvére való szórakozást; akár egy kalózhajó fedélzetén pufogtatunk az ágyúval, akár egy

■ **A pályaszerkesztő meglepően intuitív, viszonylag könnyű még az összetett helyszínek megalkotása is**









ravaszul összetákolt épületben akarunk kárt tenni, hogy kirobbantsuk a belső térben lapuló kristályokat, akár egy felhőkarcoló tetején játszunk Jenga-remixet az ingatag objektumokkal és a tetején egyensúlyozó kockapingvinekkel, akár festéklabdacsokat dobálunk a színpárosításra építő kombinatorikai minijátékban, mindig biztosítva lesz a szórakozás. A nagy számok törvénye alapján persze elkerülhetetlen a töltelékszemét jelenléte, de a pályánként begyűjthető kreditekért cserébe megnyitható szinteken kívül is letölthetünk további, az EA és a felhasználók által készített tartalmakat, ahogy természetesen magunk is pepecselhetünk a számunkra szimpatikus feladványok létrehozásával. Kvázi LittleBigPlanet, csak építőkockákkal. Az ehhez szükséges elemeket az előrehaladás során gyűjthetjük be, ezzel is biztosítva a végeredmény egyre színesebbé válását.

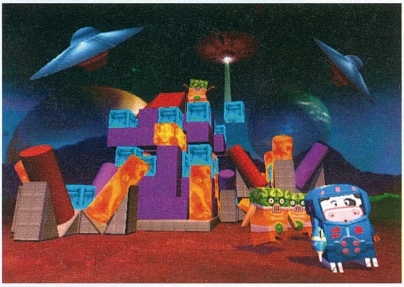
Ha a korongon levő 400 pálya nem lenne elég, itt már a közösség alkotásaiból is szemezgethetünk!

*A REKLÁM

A márkanévnek is beillő tulajdonnév és egy jó alapötlet a siker garanciájának tűnik – elvégre mennyire fantasztikus ötlet a fizika törvényeinek megfelelően viselkedő objektumokat kölcsönhatás kiváltására alkalmas eszközökkel hajigálni? Nagyon – ám a játék Achilles-sarka pontosan ez, hogy a virtuális világban épít a természeti törvények többé-kevésbé akkurátus modellezésére. Lássunk néhány példát. A bombákkal hajigált épületek alól kirobbantható kristályok számának függvényében kapunk a teljesítményünkkel arányos értékelést – ám ez a teljesítmény abszolút esetleges, ahol a véletlen szerepe erősen eltúlzott. Előfordult, hogy a kezdeti tétova hajigálást aranyéremmel honorálta a program, máskor pedig a megfeszített figyelem dacára is csak az újrakezdés lehetőségét kínálta fel. A kellő türelem és a sok gyakorlás növeli a hatékonyságot, de a végeredmény még így is csak hozzávetőleges lesz: erről pont a túl sok objektum egymáshoz való viszonyulása, illetve a wiimote-vezérlésnek köszönhetően nem mindig halálosan precíz irányítás tehet.

A fizikai törvényszerűségek önkényes alkalmazása néhány pályán meglepő eredményekhez vezet: megesett, hogy egy ingadozó platform széleiről kellett leszedegetni a pontokat rejtő dobozokat, de mindezt úgy, hogy a rajta álló pingvinek se potyogjanak le az egyensúlyvesztés következtében. A felkapott dobozok úgy viselkednek, mintha kartonpapírból lennének, de a platformon nyomott súlyuk alapján sokkal nehezebbek.

Máskor az egymásra tornyozott elemek leverésével kell minél magasabb pontszámot elérni, ám már a puszta továbbjutás is azon múlik, hogy a lepotyogó elemek az azok értékét felszorzó objektumot is eltalálja. Emez a pálya közepén található, a szétrombolásra váró tornyok pedig annak négy csücskén. Félreértés ne essék, a feladat nem megoldhatatlan, de tegyél a szoba közepére egy vödröt, és próbálj meg úgy megdobni egy építőkocka-tornyot baseball-labdával, hogy minél több essen bele – kétszer nem fogod ugyanazt az eredményt produkálni. A Wii Sports Resort íjászata szintén valós alapokra épített, de ott csak a céltábla távolságát és a szélirányt kellett megbecsülni, a két érték alapján pedig kiszámítható volt a lövés szöge és ereje, és a DC-s Bomber Hehhe!-ben is mérnöki precizitással voltak leomlaszthatóak az aláaknázott épületek. A Boom Blox esetében azonban túl kevés interakció társul a túl szerteágazó reakciókhoz, a magabiztos kezelést pedig megakadályozza a mechanikai sokrétűség és a könnyen kiismerhető, feszesebb játékok inkompatibilis mivolta. De nem keserű szájízzel búcsúztatom: bár a játék egészét átható jelenségről beszélünk, a tartalmi rész gazdagsága és az elvitathatatlan szórakoztatási faktor így is hosszú hónapokra elegendő kikapcsolódást biztosíthat. ■

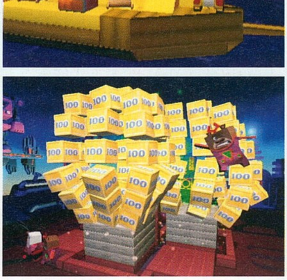


■ **Robottehenek, zöld idegenek – tuti látta ezt Spielberg?!**



■ **A design még mindig a régi, minden karakter építőkockába álmodva jelenik meg a képernyőn**





576 értékelés

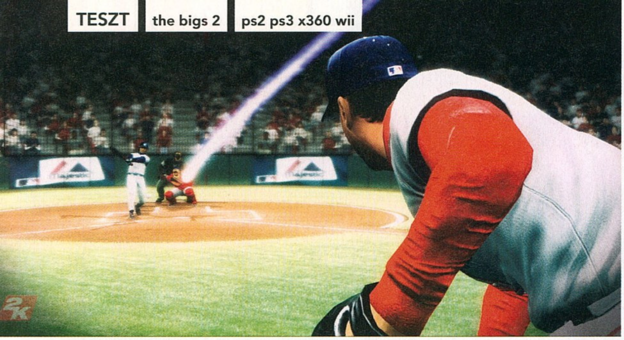
480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A mindenkinek szóló játékokat általában kevesen szokták élvezni, de a Boom Blox Bash Party a figyelemreméltó kivételek egyike lehet.

tyler **7.0**





Ahogy az első részben, úgy most is lehet vandálkodni a legnagyobb városok ikonikus helyein – mondjuk a Time Square-en vagy Shibuyában



The Bigs 2

ALAPOZÓ A kosarazás után jön a baseball: az amerikai foci térhódítása után újabb sportág kívánja megvetni lábát az Atlanti-óceán innenső felén, bedobva minden látványos momentumot és minden sztárt. Popcornt elő, fejeket le, magasan szálló labdák a horizonton!

Nyílt levél az Egyesült Államok polgárainak. „Követeljük, hogy fejezzék be a baseballt. Ésszerűtlen „Világkupának" hívni egy olyan sporteseményt, amit Amerikán kívül nem játszanak. Mivel a lakosság csupán 2.1 százaléka van tisztában azzal, hogy a határaikon kívül is vannak országok, ezért ezen hibájuk érthető, így a teljes sportágbezárás helyett ezentúl is lesz lehetőségük a lányok által űzött rounderst folytatni, amely hasonlít a baseballhoz csak itt nincsenek túlméretezett kesztyűk, színes csapatszalagok, gyűjthető kártyák vagy hotdogot zabáló nagydarab részeg philadelphiaiak. Köszönjük az együttműködést, legyen szép napjuk!"

HAJNAL A BASEBALL-ÉGEN

Ha van olyan labdajáték, amely láttán általában értetlenkednek az európai kontinensen élő emberek, akkor vagy a baseballról, vagy a krikettről van szó. Utóbbi túlságosan bonyolult és hosszú, előbbi látszólag túlságosan összetett. Pedig a baseball jó, ahogy az Európában is egyre masszívabb rajongótáborral rendelkező amerikai foci is az. Hogyan lehet hát a legjobban megismertetni egy új közönséggel egy a saját országában – és Japánban, valamint Koreában – népszerű sportágat? Kenyérrel és cirkusszal. Ami jelen esetben akár több száz méteres ütéseket, tízméteres ugrásokat és 120 mérföldes dobásokat jelent. És ha kell, akár mindezt a Times Square-en is. (Igaz, a szabályoknak nem árt utánaolvasni, legalább tömören, mert a játék ugyanúgy nem kínál leírást erről, mint mondjuk a FIFA a labdarúgás alapszabályairól.)

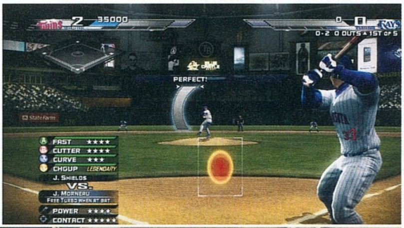
A Bigs első része nagyon ügyesen sűrítette a sportágat egy látványos, akciódús és meglepően tömör, a már-már tűrhetetlen hosszúságot ügyesen tömörítő csomagba, csak és kizárólag az akcióra fókuszálva, háttérbe szorítva a taktikázást és a mélyebb lehetőségeket. És ez nincs másként a folytatás esetében sem, olyannyira, hogy kis túlzással a Bigs második része csak pár feliratot cserél le, frissíti a játékosokat tartalmazó adatbázist és dolgát végezve várja a vásárlókat. Ami teljesen szokványos lenne egy évenkénti szériától, de az első és a második rész között azért eltelt pár év, így az ember elvárna némi újítást.

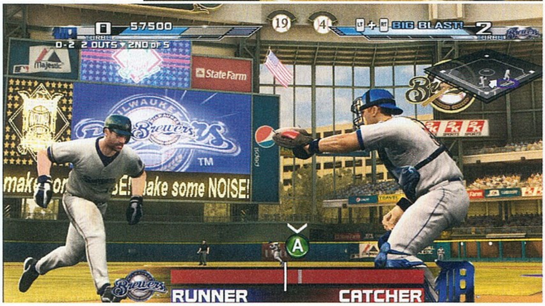
MIT JELENT A MÁSODIK RÉSZ

Abból pedig kevés van, a nagy újdonság a teljes, 162 meccset tartalmazó szezon végigjátszásának lehetősége, valamint a QTE-kre emlékeztető minijátékok, azaz az extrém elkapások bevezetése. Előbbi ugyan tartalmas, de erőteljesen monoton a saját karakter fejlesztése ellenére is, utóbbi pedig... nos, nem egészen úgy működik, ahogy kellene neki. És ez igaz a grand slamet előcsalogató Big Slamre is: a baseball royal flushe elvileg egy nagy, négy játékost felvonultató ütéssorozattal hozza elő az elérhető maximális pontszámot az adott inningben, de működését elmagyarázni a játék többé-kevésbé képtelen. A legnagyobb probléma mégsem ez, hanem a szavatosságot növelő multiplayer: a Bigset továbbra is nagyrészt amerikaiak játsszák, így az online csaták többsége játszhatatlan a lag miatt.

Ahogy a baseball maga sem változott nagyon az elmúlt húsz évben, úgy a Bigs sem az elmúlt kettőben. A minimálisnál is kevesebb újítás miatt elsősorban azoknak szól, akiknek vagy kimaradt az első, vagy a komplett sportág – ők alaposan megtalálhatják a számításukat, főleg, mert az európai kiadás budget áron kerül a polcokra. És a Bigs 2 pontosan ennyit ér: egy nagyszerű sportág akciódús, leegyszerűsített, de nem éppen tökéletes változata. Csökkentett kalória, csökkentett ár.

adatlap
kiadó **2k sports**
fejlesztő **blue castle**
platform **ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **júl. 17.**
multiplayer **2-4**





A kezelőfelület kicsit riasztónak tűnhet első pillantásra, de pár meccs alatt mindenbe bele fogunk jönni...

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A The Bigs 2 akciódús és nagyon látványos baseball játék, amely remek nyitány lehet a sportággal csak most ismerkedőknek, de aki már elmélyült az első részben, csalódni fog a kevés újítást látva.

W

7.0



PIKMIN 2

ALAPOZÓ Megérkezett a New Play Control égisze alatt újracsomagolt GameCube-játékok legújabb képviselője – és bár a puszta létezése is a pénztárca ellen elkövetett potenciális merénylet, egyszerűen nem lehet rá emiatt haragudni.



Széttárt karokkal és teljes értetlenséggel az arcodon kérdezheted, hogy mégis mi értelme van újra bedobozolni egy GameCube-játékot és Wii-exkluzív címként árusítani, ha egyszer a Nintendo asztali konzolja 100 százalékig kompatibilis az elődje lemezformátumával is? A választ a piac és a közgazdaságtan törvényei adják meg: a taps és tűzijáték kísértetében büszkén masírozó apróságok fogadtatása csak a kritikusok részéről volt lelkesnek mondható, a kedves vásárlók ugyanis nem verték szét a szoftverboltokat az EAD játéka után tülekedve. Gazdasági alapismeretek 2.0: az újradobozolt és a Wii kontrolleréhez fazonírozott játék fejlesztési költsége elhanyagolhatónak mondható, így a sikítófrászig igénytelen, a Master Systemre megjelent játékok csomagolását idéző borítóval megvert DVD csökkentett áron is profitot generálhat, nem beszélve arról, hogy a Wii több, mint 50 milliós felhasználóbázisa mindenképpen nagyobb vadászterületet biztosít, mint a GameCube-rezervátum.

A száraz kapitalista hablatyolás érdektelenséget sejtet, ahogy az sem kecsegtet semmi jóval, hogy a szelektív hulladékgyűjtés híve vagyok, és erős fenntartásokkal közelítek az újrahasznosított anyagokhoz. És az előítéletek valahol jogosnak is bizonyulnak: bár az átirat minősége elégedett mosolygást eredményez, ez nem a New Play Control System eredménye, hanem az alapjáték kiválóságáé – a Pikmin 2 nem romlandó áru, mint a gyorséttermi műanyag kutyaeledel, hanem időtálló, örökzöld, mindig szórakoztatni képes csemege.

A Pikmin 2 már az újrafeldolgozás előtt is remek játék volt – hátha most a siker is eléri Olimarékat!

NEW

A stíluskavalkádok az esetek többségében katasztrofális végeredménybe torkollnak, szélsőséges játékelemekből építkező anyagok esetében pedig hatványozódik a kockázat. Shigeru Miyamoto képes volt elérni, hogy a „csináljunk egy játékot, ahol egy kertben bóklászó, két hüvelyk magas űrhajóst alakítunk, aki imádnivalóan édes kis lényeket kommandíroz egy akció/stratégiai/ügyességi/logikai játék keretein belül" felvetése után a fejlesztőcsapat ne borítsa rá az asztalt, mielőtt sikoltozva kirohannának a tárgyalóteremből. A Pikmin ugyanis úgy ötvözi a fenti stílusokat, hogy közben végig koherens marad: napnál világosabb, hogy a koncepció egységessége képes átlépni az egyes stílusok korlátain.

■ A játékban 201 megtalálható cucc van, és ezek összegyűjtésére nincs időlimit sem!



adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **nintendo ead**
platform **wii**
megjelenés **2009. jún.**
multiplayer **2**

PLAY

Felzárkóztató az avatatlanoknak: a Pikmin 2-ben Olimar kapitány felett vehetjük át az irányítást, aki a játék keresztapjának számító tündéri kis teremtéseket dirigálja. A páfrányokban, virágokban és elszórt objektumokban gazdag színpompás területeken barangolva ugyanakkor nem felhőtlen turistautazásban lesz részünk, hiszen a vegetáció szörnyű veszélyeket rejt; a bőszme katicát idéző, nyálbuborékokat eregetve szunyókáló bogártól a vakondként funkcionáló, de kígyótestű és sasfejű genetikai átjáróházig minden









■ Egy mezőnyi pikminnel felszerelve nem sok gondunk lehet, irány a következő barlang!

■ Ahogy Olimar neve a Mario eltorzításából ered, úgy Louie „keresztapja" Luigi volt



lény azon lesz, hogy megkeserítse az életünket, és a veszedelmek gyors leküzdését – valamint az idővel folytatott harcot – erősen befolyásolják a környezet teremtette akadályok is. A sípszóval magunk után csalogatható, lelkes mókusőrsként masírozó pikminjeinkre vár mindezek elhárítása; a színek szerint csoportosítható kicsikék mindegyike speciális tulajdonságokkal bír; ezekre már a külsejükből is következtethetünk.

A pirosak a teflonhoz hasonló hőviselő képességükről és harciasságukról híresek, így a tűzesetek kezelésében és a rovarvilág populációjának kiirtásában jeleskednek. A kék színű apróságok remek vízálló burkolatuknak köszönhetően bátran átgázolhatnak a pocsolyákon, illetve kimenthetik a vízbe pottyant társaikat is – alkalomadtán még hidat is verhetnek a továbbjutás érdekében. A sárgák nem csak színüket tekintve emlékeztetnek a nikkelbolhára, de éppolyan jól vezetik az áramot,



Olimar és Louie

A GC-s elődhöz hasonlóan itt is lehetőségünk nyílik a kétszemélyes játékra; a CTF-re emlékeztető csetepatékban úgy arathatunk győzelmet, ha ellopjuk az ellenfelünktől a saját üveggolyóját, vagy négy sárga színűt cipeltetünk a hagymánkhoz. Az ugyancsak begyűjthető cseresznyékre szintén érdemes vadászni, ugyanis ezzel aktiválhatjuk a hasznos bónuszokat potyogtató rulettet. Sajnos továbbra is csak osztott képernyőn játszhatunk, pedig az online kapcsolat implementálása megdobta volna a játékélményt.

és legalább olyan magasra is pattannak: ha a helyi ELMŰ hatáskörébe tartozó villamossági akadályba ütközünk, vagy elérhetetlen helyekre kell feljutnunk, nekik szavazzunk bizalmat. Két új szín is feltűnt a skálán: a lila apróságok bivalyerősek, de társaikkal ellentétben nem virághagymából csíráztathatóak ki, hanem a barlangokban fellelhető lila virágokba hajigált egyéb pikminjeinket festhetjük át ilyenre. Kellemes csereaIap, mivel az erejük és szívósságuk tekintetében tíz társukkal is felérnek. Az albínó pikminek az eltemetett kincsek felderítésében brillíroznak, melyeket társaiknál jóval gyorsabban képesek cipelni, és immúnisak a mérges gázra; fogantatásuk a liIákéhoz hasonló útonmódon zajlik.

Olimar cimborája, Louie társaságában vág bele a hátsó kert meghódításába, melynek során a kicsinyeket a megfelelő időben és helyen alkalmazva sikerül felderíteni a terep minden zegét-zugát, és begyűjteni az ott található értékes kincseket, mint a Duracell-elemet, a madártollat, az üveggolyót és a joghurtos dobozt. Ezeknek az űrhajóba cipelését természetesen a pikminek intézik, ahogy az útakadályok szétverését, a hidak felhúzását, az elektromos csapdák hatástalanítását, a tűzesetek kezelését, valamint a rovarvilág-holokausztot is. Az okos, változatos pályafelépítés és az átgondolt dungeonök kialakítása láttán egyértelművé válik, hogy tartalmas szórakozásnak nézünk elébe.

CONTROL

A változtatások elhanyagolhatónak mondhatók: az új, mozgásérzékelős irányítási szisztéma kézre álló és kellemes, az implementálása kétségtelenül előnyként könyvelhető el. Bár az elődhöz képest finomabb, részletesebb kirajzolású a grafika, Wii-n mindössze a 480p-s felbontás számít kuriózumnak, amelyet Gamecube-on elég nehezen használhattunk ki a méregdrága kábel hiányában.

A játék imádnivaló, de szinte semmi újdonságot nem kínál azoknak, akik már GC-n is megerítkeztek a játék szépségeiben. Ők jobban teszik, ha a már bejelentett harmadik részre fenik a fogukat; egyedül a csökkentett ár és az új irányítási séma miatt ajánlható a beszerzése. Még egy apróság: a fentebb már kiátkozott hányingerkeltő dobozkép problémája szerencsére orvosolható, mivel a borító hátuljára nyomtatva ott lapul az eredeti grafika is. ■

576 értékelés

480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Interaktív darwinizmus; a létért folytatott küzdelem meseszerű ábrázolása, imádnivaló marcipánfigurák előadásában.

tyler **8.0**





Tales of Vesperia

ALAPOZÓ A Namco ősöreg Tales-szériájának legújabb képviselője az asztali konzolos szerepjátékok uralkodói címére tör. Konkurensek hiányában végre ráhárulhat a figyelem, amit megérdemel!



adatlap
kiadó **atari**
fejlesztő **namco tales studio**
platform **x360**
megjelenés **jún. 26.**
multiplayer **2**

Minden egy lábjegyzetnyi hír társaságában szerényen meghúzódó fényképpel kezdődött, amelyen japán vásárlók tömörültek egy szoftverbutik bejáratánál, türelmesen várva a sorukra, hogy hozzájuthassanak a Tales of Vesperia egy példányához. A szigetországban már az első héten 108 ezer játékos kaparintotta meg a Namco Bandai RPG-sorozatának legfrissebb darabját. Mindez önmagában még nem lenne hírértékű, de ha figyelembe vesszük, hogy a mese egy Xbox 360 játékról szól, már világos, hogy egy, a pokolban korcsolyázó pingvinekről szóló kis színes sem okozhatott volna nagyobb döbbenetet. A Microsoft konzoljára készült, Japánban is népszerű játékok száma elenyésző; olyan elit klub, amelybe csak keveseknek sikerül belépni.

A Vesperia tulajdonképpen semmi eredetit nem tud, de hangulata és karakterei miatt így is imádnivaló!

KÁOSZBA SÜLLYEDVE

A japán eladási adatok pezsgőlocsolás-kompatibilis eredménye nem garancialevél, nem biztosítási kötvény – a dicsőség útját sokszor a puszta kiéhezettség is éppúgy kikövezheti (lásd még: vakok közti félszemű király), mint a mentségre és magyarázatra nem szoruló csúcsminőség. Ne féljünk a szavaktól, mondjuk csak ki; ez a szánalmas/nevetséges szerepjáték-felhozatal a jelenlegi konzolgeneráció szégyene. Pontosan nulla darab olyan kiemelkedő produktummal találkozhattunk, amely tartalmi szempontból és történetvezetésben képes lenne felérni a SNES és a PlayStation elbájoló kínálatához. Felérni? Ugyan már. Lábuk nyomába se. Akkor sem, ha főszerkesztőm ódákat zeng a Lost Odyssey hangulatáról.

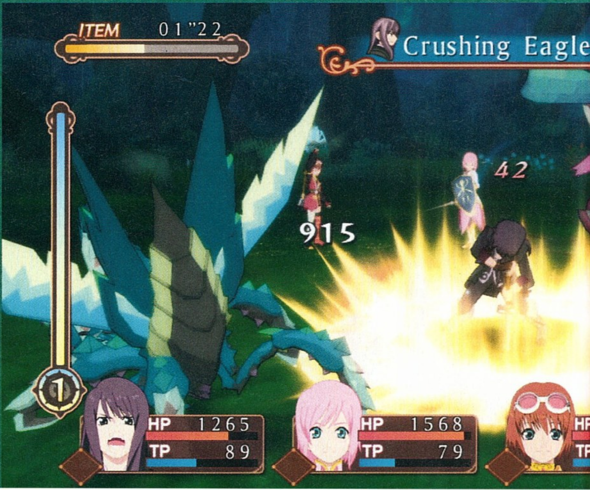
Csak találgatni lehet, hogy a modernizáció vagy a hagyományőrzés a továbblépés kulcsa: a kipofozott és restaurált Final Fantasy XII legalább annyira népszerű volt, mint a több mint két évtizede lefektetett alapokra építő Dragon Quest VIII. Magunk se tudjuk, hogy mit várunk el. Posztmodern világmegváltást, Nomura-formaterveket és minimum két kataklizmát a végjáték során? Vagy klasszikus harcrendszert, lineáris katakombákat, atavisztikus történetvezetést? Vadonatúj élményeket, vagy ugyanazokat a kalandokat, amelyeket annak idején megéltünk? És ha az előbbit megkapköd-jük („nem ezt kértük, köszönnyükszépen"), átkozódunk-e majd, ha később, mintegy kárpótlásként, olyasmi kerül elénk, amit már ezerszer láthattunk?

Vajon a sorban álló japán játékosok közül hányan forgatták a fejükben hasonló gondolatokat? Ők is a „megváltásra" várnak, akárcsak azon sorstársaik, akik a szakadó eső ellenére is ellátogattak idén télen a Star Ocean 4 premierje előtt Akihabarába, hogy a félórás időlimit és a kígyózó sorok ellenére is kipróbálják a játékot a kihelyezett kioszkoknál?



Sárkány ellen sárkányfű, mágikus farkas ellen intelligens, pipázó kutya











Ha igen, akkor hiába – ez a játék nem törekszik világmegváltásra. És mielőtt a kedves olvasó szívrohamot kapna, hozzátenném: ez a játék során soha egy pillanatig sem zavart.

TUDJA, MIT AKAR

A Tales of Vesperia nem egy bombázó a kifutón, nem ünnepelt sztár, nem fordítja ki a világot a négy sarkából. És ez teljesen rendben van: így közvetlen és emberséges lehet, nem kell megőrülnünk a sztárallűrjeitől, és otthon érezhetjük magunkat a társaságában. Jóbarát, nem példakép – az a fajta, akire érdemes odafigyelni, de nem követeli meg, hogy felnézz rá. Nem kápráztat el, nem döngöl a földbe; pont a természetes bájossága és a kivagyiság hiánya miatt elragadó.

A sorozatot ismerő játékosoknak mindez magától értetődő: a Tales-széria az az örök másodhegedűs, akinek a legritkább esetben szól hamisan a hangszere. Megbízható, minőségi kilengésektől mentes RPG-sorozat, amelynek legújabb epizódja olyan korba született, ahol indiszponáltsága ellenére világítják pofán egy félmillió wattos szpotlámpával, és nincs Final Fantasy, amelynek meglapulhatna az árnyékában. Következmény: rájövünk, hogy a Nyilvánvalón túl is van élet.



Szerencsére az RPG-hagyományoktól eltérően harcok úgy lesznek izgalmasabbak, ahogy haladunk előre a játékban

... és csattanunk egy nagyot a nyereg túlsó oldalán. A Vesperia hatásvadász attitűdjeinek hiánya oda vezet, hogy a kezdetekkor jó darabig tapicskolhatunk a nyakig érő langyos érdektelenségben. „Laissez-faire" – mélázik a kultúrember. „Dögunalom" – hangzik a kíméletlen játékos nyers fordítása. „Lentről felfelé vezet az út" – bölcselkedik az intenzív osztály utolsó életben maradt betege, a Remény.

És telibe trafál, ugyanis abszolút lentről indulunk. A főszereplő, Yuri Lowell a főváros lepusztult kerületében ücsörög egy mocskos szobában; a szebb napokat is látott egykori lovagot egy blastia elrablása zökkenti ki a nihilizmusból. A blastia a Vesperia világának kulcsfontosságú eleme: a mágikus erőt magukba tömörítő kövek az atomenergiához hasonló szerepet töltenek be, és felhasználásuk is hasonlóan kétarcú tulajdonságokkal bír. (Igaz, a védelmi cél jelen esetben nem abban merül ki, hogy az ellenfél területén több gombafelhő és kevesebb túlélő marad, mint az innenső oldalon: a Vesperia világában csak úgy hemzsegnek a különféle szörnyek, amelyeket a városokat oltalmazó védőpajzs tart távol.) A köznép lakóövezetének főteréről elrabolt blastia a víznyomást szabályozza, így az utcák és terek kanálissá változnak, Yuri pedig a huszadik vödöradogató helyett magasabb karakterosztályt céloz meg, és az ellopott kő nyomába ered.

A fantáziátlan felütés után az első szembeszökő dolog a játék irgalmatlanul fapados környezete – ez a karakterekre és a helyszínekre egyaránt érvényes. Az arisztokraták negyedébe érve minden szembejövő a felsőbbrendűségét érzékelteti a plebshez tartozó Yurival, és a kastélyban barangolva is puritán, díszletszerű helyszínek-



KÜLSŐ HIVATKOZÁSOK

Bár ma nyugaton teljesen megszokott, hogy egy játék elkészítéséhez díjnyertes filmeseket, művészeket kérnek fel, netán képregényt és akciófigurákat adnak ki már a megjelenés és a siker előtt, Japán ebből – neves karakterdesignerek szerződtetésén túl – kimaradt. Eddig, hisz a Vesperiát sok extrával ruházták fel!



PRODUCTION I.G

Az anime-betétekért a patinás múltra visszatekintő Production I.G felel; az 1987-es alapítású cég olyan alkotásokkal gazdagította a japanimációs palettát, mint a Ghost in the Shell-sorozat, a vérgőzös Blood: The Last Vampire, illetve a Kill Bill első részében feltűnő rajzfilmbetétek, de számos, az anime filmekben manapság alkalmazott képalkotási technológia is az ő nevükhöz fűződik.

SOUNDTRACK

Az ambient csilingeléstől a virtuóz gitárfutamokig minden hangzást felölelő minőségi soundtrack Motoi Sakubara munkája, a főcímdal azonban a szintén japán Bonnie Pink nevéhez fűződik. Érdekesség, hogy a 36 éves kora ellenére szemtelenül fiatalos hölgy a Ring a Bell c. dalnak előbb az angol verzióját énekelte fel, csak azután a japánt; és furcsamód az előbbi sokkal jobban szól.





FIRST STRIKE

2009. október 3-án kezdik el vetíteni a japán filmszínházak a játék előzményeit bemutató mozifilmet, amelyet szintén a Production I.G kelt életre; a cselekmény Yuri és Flynn történetének bemutatására helyezi a hangsúlyt. Az anime a játékból ismerős (japán) szinkronstáb együttműködésével készül. Az angol nyelvű kiadásról sajnos nem szól a fáma – reméljük, ez múló állapot.



FŐHŐSÖK ÉS EGY KUTYA...

1 FLYNN A birodalmi lovagrend felelős beosztásba került tisztje, Yuri egykori társa és barátja. Igazi idealista, aki sziklaszilárd elveket vall a becsületről, a hűségről és a tisztességről. Akárcsak a szintén nemesek között mozgolódó Estelle, ő is létfontosságúnak tartja a szabályok betartását.

2 KAROL A forrófejű, gyakran hebehurgyán viselkedő kölyök Quoi Woods erdejében találkozik Yurival és Estelle-lel. Élete álma, hogy klántagként hírnevet szerezzen magának. Izgága, nyughatatlan és harsány természet, közvetlenségének köszönhetően azonban mindenkivel megtalálja a hangot.

3 ESTELLE A birodalom fővárosának kastélyában élő hercegnő semmit sem tud az őt körülvevő világról. Tapasztalatlan, de kíváncsi, a felfedezés öröme és a kalandvágy hajtja. Melegszívű és intelligens, fő vezérelvei közé tartozik a tisztesség és a segítőkészség. Gyógyítóként a csapat nélkülözhetetlen tagja.

4 REPEDE Yuri „háziállata" és hűséges társa; az egzotikus négylábú teremtmény izgalmas jelenség az érdekes kék mintázatával és a szájában fityegő pipával, és bár kommunikációja csupán vakkantásokra korlátozódik, Yuri – saját bevallása szerint – ennyiből is megérti. Az ütközetek során elsősorban a közelharcban jeleskedik.

5 RITA A három lépés távolságot tartó blastia-szakértő ifjú hölgy Aspio hegyoldalba vájt varázslóiskolájából szegődik a csapathoz. Látszólag rideg és cinikus, de valójában érző szívű teremtés. Elsősorban mágikus támadások területén jeleskedik, de közelharcban is hatékony; már amennyiben Karolt kell tarkón vágni.

6 YURI Főhősünk a birodalmi lovagrend tagja volt, ám kiábrándulását követően szakított múltjával. Karcos, cinikus természete és kissé távolságtartó mivolta ellenére is higgadt, szimpatikus karakter; egykori társával, Flynnel ellentétben ő abban az igazságban hisz, amely nem a törvény betűi közt húzódik meg.

kel szembesülhetünk. Patikamérlegen adagolt, grammra kiszámított funkcionalitás, a céltudatosság jegyében megfogant NPC-k, a nyegleség archetípusát alakító főszereplő. A megelevenedett közhelyszótárban eltöltött másfél-két óra alatt találkozhatunk egy minden tekintetben eszelősnek szánt, ám némileg kiábrándító főellenséggel, ahol a korábbi, bágyadt gombnyomkodásra alapozó harcok után immár védekeznünk is kell (progresszivitás!), illetve belebotlunk egy bájos, rózsaszín hajú ifjú hercegnőbe, Estelle-be, aki a Megtestesült Ártatlanság szerepét játssza; végül együtt menekülünk el a kastélyból, hogy megtaláljuk a blastia-tolvajt, valamint Flynnt, Yuri barátját, akivel valaha társak voltak a birodalmi lovagrendben. B-közép sablonparádé, semmi több – lehetne összefoglalni.



Kijutunk a világtérképre, ahol azonnal szemberohan velünk egy pitypangfejű karalábé, vagy valami hasonlóan fantáziadús csernobilita cserepes virág – noha a küzdelmekből már a kastélyban is kóstolót kaphattunk, immár társunk is akad. Az összecsapások valós időben zajlanak: a Vesperia a végletekig kimeríti az akció-RPG fogalmát. A kijelölt ellenfelünkhöz képest síkban mozgunk a terepen, ám a bal ravasz nyomva tartása mellett szabadon futkoshatunk, jobb pozíciót keresve. Erre főleg a tömegjelenetek – illetve a főellenfelek ellen vívott harcok – során lesz szükségünk, ahol ügyesen helyezkedve egy-egy hatékonyabb kombóval jelentős pusztítást végezhetünk. Megjegyzendő, hogy ezeket kézi vezérléssel is előcsalogathatjuk, de a jobb analóg kar egyes irányaihoz társítva egy könnyed billentéssel aktiválhatjuk a gyakran alkalmazott támadásokat, az ilyenkor rohamosan csökkenő TP-szint pedig segít mértéket tartani. Eleinte csak Yurit irányíthatjuk közvetlenül, és nem is


■ A japán szerepjátékok készítését szabályozó kézikönyv 17. pontja szerint a sivatag és a mocsár mellett az óriási erdő szerepeltetése is kötelező

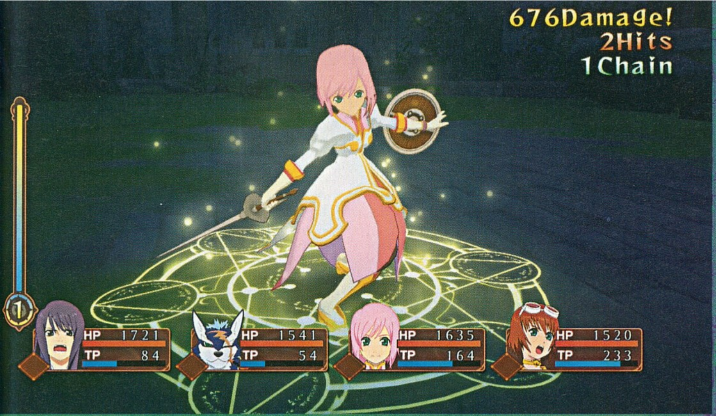
lesz nehéz dolgunk: a karakterek rohamos erősödésével egyre több speciális támadás válik elérhetővé, a kezdeti monoton csihipuhi pedig vad, kaotikus, de jól koreografált csetepatéba torkollik. Aggodalomra semmi ok: a Vesperia, bár néha kissé suta módon, rosszul burkolt oktatószakaszok keretében, de mindig a történetbe szövi az újonnan elérhető képességek gyakorlati alkalmazásának részletes bemutatását, így nem maradunk le semmiről.

A többiek tevékenységét csak általános viselkedésük meghatározásával befolyásolhatjuk (támadjanak, védekezzenek, netán a TP-vel takarékoskodjanak), illetve turkálhatunk velük a tárgylistában. Az egyes holmik használata időt vesz igénybe: alkalmazásukat követően

■ Estelle naív látásmódja rengeteg poén forrása lesz







■ Ha jól olvassuk a jeleket, itt hamarosan egy gyógyító varázslat fog beindulni



a bal felső sarokban elhelyezett „visszaszámlálón" követhetjük nyomon, hogy mikor dézsmálhatjuk meg ismét a készleteket. A történet előrehaladtával más karakterek felett is átvehetjük az irányítást és kedvünkre variálhatunk a parti összetételével is.

A jRPG-k kockázatos mellékhatásaként feltűnő grindelést, monoton szörnyvadászatot a Vesperia nem teszi kötelezővé: bár közepes fokozaton játszva fegyelmet, taktikázást és jó erőnlétet követel meg az anyag, a kevésbé keményvonalas játékosok menetközben is billenthetnek a nehézségi szint kapcsolóján. Noha a küzdelmek 90 százaléka enélkül sem jelent komoly erőpróbát, és a kihívások intenzitása is pont kellemes ütemben emelkedik, néha akad egy-két aljas húzás, amikor ez a megoldás tűnik a leghatékonyabbnak az agyvérzés megelőzésében. A legjellemzőbb a Gattuso elleni harc, még a játék elején: ha az irreálisan erős és gyors bestiát és segítőit huszadszorra sem sikerült megfektetni, csökkentett nehézségi szinten azonnal garantált a fölényes győzelem. A Vesperiának ez volt az egyetlen pontja, ahol irreálisan erősnek éreztem az elvárásokat az előrehaladás stádiumához képest. A bossokkal szembeni elővigyázatosság: videojátékos alapértelmezés. A kezdeti szárnypróbálgatásokra a nevezett végtag csonkolásával válaszolni: görénység. Ami a kettő között van: különbség.

A Namco pénzéhsége félelmetes: már több ezer MS-pontért kínálnak letölthető csalásokat...

Ha a könnyebb utat választjuk, elég Estelle-t a háttérben tartani, ugyanis ő folyamatosan gyógyítja a csapatot, amíg a többiek vandálkodnak, és soha nem kell a Game Over képernyőt látnunk. További pozitívum, hogy ebben az esetben nem kell kényszerből, a versenyképesség biztosításáért állandóan harcba bonyolódnunk, mivel a szórványosan az utunkba kerülő

■ A parti gyanakodva nézte a hirtelen megjelenő ufót, de amíg elő nem került az anális szonda, nem kezdtek el rettegni



Mesevilág

A Tales-széria echte japán találmány: olyannyira, hogy bár mi is elég sok epizódot kipróbálhattunk, de angolra a játékok egyharmada sem lett lefordítva, Európába pedig csak négy rész jutott el. Így aztán a sorozat sok titkot rejt, következzen az öt legérdekesebb ezek közül!

TALES OF PHANTASIA Az első Tales-játékot a Wolf Team fejlesztette, akiket manapság tri-Ace néven ismehetünk – nekik köszönhetjük a Star Ocean legutóbbi epizódját is. A Vesperiában látható harcrendszer ugyancsak az ő találmányuk.



TALES OF FANDOM Korábban napvilágot látott két „crossover" epizód is, Tales of Fandom Vol. 1 és Vol 2. címmel; ezekben a legnépszerűbb Tales-játékokból válogatott szereplőket vonultatták fel, de nem RPG, hanem szöveges kalandjáték keretein belül.



MOTHERSHIP A 11 „főjátékból" hét jelent meg angol nyelvterületen, a mellékszálakból pedig csupán a PSP-s Radiant Mythology tette tiszteletét felénk is. Ezzel szemben a Japánban megjelent Tales-játékok száma a Vesperiával kereken 30.



TALES OF ETERNIA ONLINE A személyi számítógépekre készült MMORPG, a Tales of Eternia Online 2006. márciusában jelent meg, de alig egy évvel a játék beindulása után lelőtték a szervereket, és ünnepélyesen búcsút mondtak a projektnek.



ANIMATION A First Strike nem az első anime: az első az Eternia feldolgozása volt 2001-ben, és azóta volt három évad a Phantasia, egy évad az Abyss, és egyelőre szintén egy évad a Symphonia kapcsán; utóbbinak készül a folytatása.





A PS3-AS VERZIÓ



A Vesperia a Sony konzolján is tiszteletét teszi idén szeptemberben, jelentősen kibővített formában. Feltűnik egy új szereplő, Patty Fleur, a történetet összekötik a First Strike eseményeivel, szinkront kap az összes dialógus, valamint új videobejátszásokkal, új dungeonökkel és újra lemodellezett városokkal találkozhatunk. Flynn is játszható karakterként tűnik fel, a harcrendszer teljes renováláson esik át, új speciális képességeket, új tárgyakat, új felszereléseket kapunk. Minden jel arra utal, hogy a PlayStation 3-tulajdonosok gépére készülő Tales of Vesperia lesz a definitív változat – igaz, egyelőre angol nyelvű kiadás hivatalosan nincs a tervek között.

ellenfelek így is biztosítják a megfelelő erőnlétet. Aki mégis a fair (but hard) play híve, annak melegen ajánlott a Magic Lens előkaparása a tárgylistából: az ellenfél adatainak részletes elemzésében szerepelnek annak gyenge pontjai is, így eredményesen vehetjük fel vele a harcot – illetve,

Jelenleg egy Wii- és egy PSP-kiadása is készül a Tales-szériának, de angol verziókról nincs hír...

ha a helyzet úgy kívánja, a küzdelemnek megfelelően alakíthatjuk ki a partit még az összecsapás kezdete előtt.

MAGÁVAL RAGAD

Mivel nem az a típus vagyok, aki a kuka mellől összeszedett kiscicának ítélné a világkiállítás kék szalagját, csak azért, mert szőrös és aranyosan nyávog, határozottan állíthatom, hogy nem a kellemetlenségek megszokása számolta fel a kezdeti ellenérzéseimet, hanem maga a játék vált egyre elbájolóbbá. Hogy ez a Vesperia melyik aspektusára vonatkozik? Elég csak a minőségi szerepjátékokhoz szükséges összetevők listáját végigböngészni, és menet közben kipipálni a komponenseket, hogy mindegyikük esetében szemet szúrjon az egyes részletek finomodása.

Hogy hús-vér karakterek nélkül csak fantasy-bábjátékot kapunk, azon, gondolom, nem fogunk összeveszni. Fitymálóan nyilatkoztam az egykaptafa szereplőkről, a korongecsettel megfestett személyiségábrázolásról; az előrehaladás során mindez árnyalatokkal, mélységgel és hitelességgel telítődött. Yuri a kezdetben (a zsáner kedvelőinek nyilván ismerős) flegma főszereplő arcát mutatja, ám lekezelő stílusa és kivagyisága csak a felszín: ami eleinte nagyképűségnek tűnik, az finom, borotvaéles, de humorérzék, és nem rosszindulat fűtötte cinizmusba torkollik, öntörvényűsége mögött pedig nem meggondolatlanságot, hanem józanságot és bátorságot fedezhetünk fel. Estelle gyermeki naivitása eleinte valóban indokolja az Őszendesége titulust, de a világtól elzárva élő lányka rácsodálkozásai, kozmopolita attitűdjei, páratlan tájékozottsága és általános műveltsége abszolút hihető karakterré változtatják. A forrófejű, heves-hangos Karol állandó túlbuzgósága – bár szintén egy strigula az RPG-sablonok mellé –, fiatal koránál és lelkes bizonyítási vágyánál fogva abszolút megérthető. Repede, Yuri négylábú társa, a pipázó kutya a kötelező egzotikus szereplő: néhány vakkantásával nem képes száműzni a szerepjátékos sztereotípiákat (Red XIII pepitában – azaz kékben). Rita Mordio, a blastia-szakértő és varázslótanonc extrovertált, mégis távolságtartó karakter, aki hét lakat alatt őrzi az érzelmeit, de csak annyira tudja leplezni őket, mint minden tinédzser lány – ezek az ellentmondások számtalan finom helyzetkomikumnak szolgáltatnak táptalajt. Flynn elkötelezett híve a birodalmi lovagrendnek, idealista és törvénytisztelő figura – azt sem engedi, hogy állhatatosságát kikezdjék a szeme láttára kibontakozó ellentmondások és konfliktusok.

A szereplőgárda előtt tehát joggal hajthatunk fejet: a beszélgetések során az egyes karakterek önálló habitusa jól érvényesül, számos maradandó, szórakoztató és elgondolkodtató dialógussal ajándékozva meg a játékost. Bár a japán hangsáv a helyszűke miatt nem kapott helyet a DVD-n, az angol szinkron pazar minősége (mekkora felüdülés a Star Ocean után!) miatt eszünkbe sem jut felróni a hiányát.

Elsőre gyomorba vágó élmény a grafikai kivitelezéssel szembesülni: mintha nem csengetett volna be a HD-korszak, mintha nem láthattunk volna számos technológiai bravúrt, amely a hatásos virtuális kameramozgatás előnyeit mutatta be. A Tales of Vesperia, bár távolról sem nevezhető csúnyának, a Final Fantasy XIII demójának kipróbálása után kész időutazás – cirka háromévnyi rükverc. A grafika cel-shadednek tűnik, ám valójában ügyesen alkalmazott egyéb effektekről van szó; ez elsősorban a karakterek esetében érvényesül, a hátterek hol esztétikus kézirajz-hatást idéznek, hol bonyolult, funkcionális, de mégis ízléses és életteli CAD-modelleket. A párbeszédek és események statikus bemutatása tartalmi töltés híján meglehetősen fapados, könnyen feledhető jeleneteket eredményez, ám a drámaibb pillanatok (mint a Heracles első lövedékzápora, vagy



A klisésen induló sztori hamar belendül, és onnantól kezdve vagy 30-40 óráig meg sem áll





A képen látható sziklaképződmény nem ellenfél, hanem egy brutális támadóvarázslat(unk) eredénye



■ Az ellenfelek nem olyan elborultak, mint a Blue Dragon „poo snake-jei" (nem fordítjuk le), de így is sok fura figurával fogunk összeakadni







■ A tájak, a városok elképesztően hangulatosak, öröm maga a felfedezés is!

a ghastfarosti Tower of Gearsnél gomolygó füstfelhőben repülő sárkány) annál maradandóbb hatást képesek elérni. A Vesperia a szemnek jólesö látvánnyal, jó ízléssel és pazar esztétikai érzékkel megalkotott képekkel kényeztet. Érdemes-e egyáltalán a grafika minőségéről elmélkedni, ha számtalanszor érezhetjük úgy, hogy egy animét nézünk? Nem igazán – ez a szépség tematikai, nem technológiai.

Életszagú helyszínek hiányában csupán jól-rosszul összerakott színpadi díszleteket kapunk: a kezdetben célszerű háttérelemekként funkcionáló környezet a barangolás során világgá válik. A Vesperia világa nem steampunk alternatív univerzum, nem fantasyvel átitatott ódon középkor, és nem is high-tech disztópia. Nincs is rá szükség: Shaikos Ruins ledőlt oszlopai, a földrengés (?) sújtotta Caer Bocram esőmosta kőházai, Dahngrest, a klánok fővárosának nyüzsgő utcái, Halure virágzó vegetációja és az ezer éve a tengeren hányódó kísértethajó hol bájos, hol hátborzongató, mindig izgalmas, de sosem hivalkodó vagy giccses látnivalókat ígér. Az egész játékot áthatja a főszereplők kalandvágya és felfedezés iránti sóvárgása, ez pedig sosem marad csillapítatlan, függetlenül attól, hogy a világtérképen kerülgetjük az ellenfeleket, vitorlát bontva manőverezünk a sarkvidéki hóviharban, vagy egy kikötőváros fogadójában ücsörgünk. Bár a mesterkélt felvezetés modorossága taszító, egy fokozatosan végrehajtott pálfordulás-világrekord után egy olyan világ csábít nagy utazásra, ahol egyébként is szívesen megfordulnánk. Az igazi világutazó mindenütt otthon érzi magát, a mindenhová eljutás kényszere pedig legalább olyan intenzív érzés, mint a honvágy.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Az előző havi szörnyű katasztrófa – Star Ocean – után a Vesperia komoly megkönnyebbülés volt. Klisésen kezdődik, de hamar beindul, és magával ragad. És bár a rosszнyelvek szövegét („ez egy grafikailag átalakított Eternal Sonata") teljesen nem lehet cáfolni, ha egy hangulatos, kedvelhető karakterekkel teli szerepjátékra vágysz, nem nyúlsz mellé, ha a Namco remekét választod ki.

TELIBE TALÁLT

A Tales of Vesperia legnagyobb szerencséje az ínséges kor, amelybe született. A finomsága túl sok odafigyelést követel meg a tizenöt perc hírnév világától – márpedig neki jóval többre van szüksége. Az elragadó, élményekben gazdag történet magával ragadó mivolta mellett a legnagyobb erénye az, hogy ha megkapja a szükséges törődést, akkor szemfényvesztés nélkül is képes elcsábítani, nincs szüksége trükkökre és káprázatra. Pedig manapság enélkül igencsak nehéz boldogulni, de számít ez valamit? Én kifejezetten örülök annak, ha nem üvöltenek az arcomba. A Vesperia pedig csendes, mégis figyelemre méltó társ: csak mesélni akar és utazásra csábít. Engedni kell a hívásnak; érdemes meghallgatni, érdemes vele tartani. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

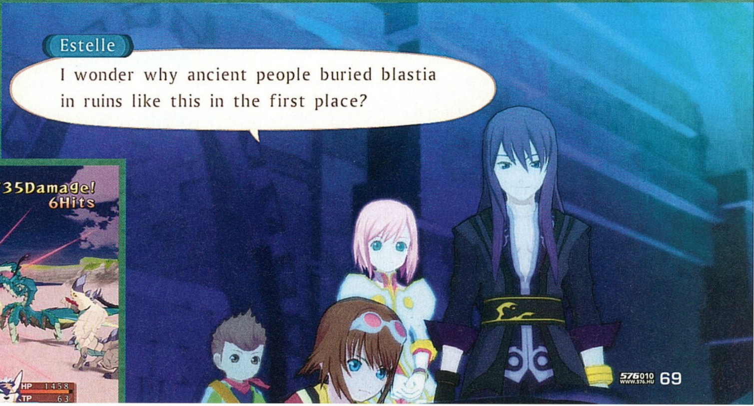
1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Ha forradalomra vágysz, csalódni fogsz; ha az RPG-k jövőjét kutatod, rossz helyen kopogtatsz; ez szimpán csak az utóbbi idők legszeretetreméltóbb játéka.

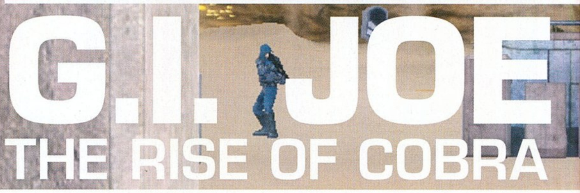
tyler **8.0**











G.I. JOE
THE RISE OF COBRA

ALAPOZÓ Gyermekkorunk műanyag katonái elfoglalják a mozivásznakat, és ezen keresztül természetesen a konzolokat is. Legnagyobb bánatunkra egy közepes XBLA-játék szintjén...

Talán furcsának tűnhet, tekintve hogy hősei több Hirosimára elegendő töltetet hordoznak maguknál, de a G.I. Joe tulajdonképpen a legpacifistább vonala a Hasbro megannyi figurasorozatának. Ez már abból is felismerhető, hogy a rajzfilmszériáknak egyetlen közös fő szabálya volt: senkinek nem szabadott benne meghalnia – ami egy elkeseredett terrorista-rendcsináló küzdelemnél több, mint furcsa…

PARTY LIKE IT'S 1999!

A műanyag figuráknak volt egy olyan korszaka, amikor nem valódi katonai egységeket, létező amerikai szakaszokat mutattak be, hanem egy sokkal elvadultabb, sci-fi vonalat képviselő küzdelmet, amelyben a hősies amerikai Joe-k küzdöttek a különösebben sosem részletezett gonosz tervekkel a porondra lépett kobrák ellen. Egyre trükkösebb és összetettebb figurák jöttek ki, a végén már hatalmas, sokszemélyes járművekkel – amelyekért hiába könyörögtünk karácsony előestéjén –, bázisokkal és műanyaglövedéket kilövő fegyverekkel. Ezt a világot dolgozza fel a film, és természetesen a játék is.

Hogy hogyan? Vérprimitív módon. Sajnos visszatértünk az EA közel egy évtizedes szomorú múltjához, amikor minden akciófilmhez készült egy ótvar játékverzió.

Sajnálatos visszatérés az EA régi és otromba filmes játékaihoz: primitív, ocsmány és unalmas lett...

Mert sokkal többre a Rise of Cobra sem értékelhető. Ordít róla, hogy nemhogy nem valamelyik belsős, képzett EA-banda hozta össze, de még a kirendelt Double Helixnek is valószínűleg a B-szakasza dolgozott rajta. Akármelyik porcikáját is nézzük a programnak, látszik rajta, hogy nem a „minőséget, bármi áron" terv, hanem a „tökmindegy milyen lesz, a mozipremierre ki kell adni" taktika mentén készült.

De térjünk át magára a játékra, lássuk a medvét; vagy inkább a kobrát (még akkor is, ha ez méregfog nélküli példány). A Rise of Cobra furcsa állatfajta: az ősi, még a C64-es időkben tenyésző felfelé scrollozós akciójátékokat idézi (Commando, Ikari Warriors), csak épp már 3D-ben, és így nem teljes felülnézetben. A képeken látszik, hogy hol van a kamera karaktereinkhez képest – az viszont már nem feltétlenül tűnik fel, hogy ennek következtében rengeteg területet nem látunk be. Nyilván minden könnyebb lenne, ha lehetne forgatni a kamerát, de nem – ezt 2009-ben, úgy látszik, nem tartották fontosnak. Ahelyett a jobb karral a befogott célpontok között lehet váltogatni – manuális célzás nincs, és gyakorlatilag állandóan tüzelni kell, hátha

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **double helix**
platform **ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **aug. 4.**
multiplayer **2**



■ **Pisztollyal a jövőből jött fenyegető vadászgép ellen? A Joe-k mindig is bátrak voltak, de ennyire?!**









■ Néhány játszható Kobra-karaktert is megnyithatunk, de saját, Joe-gyilkos pályák nélkül...



emberünk befog egy általunk nem látható ellenfelet, robbanó hordót vagy éppen pontokkal tömött ládát.

THE FALL OF COBRA

Gyakorlatilag minden pálya ugyanúgy épül fel: két karakterünk (ha egyedül játszunk, bármikor válthatunk, de természetesen van kooperatív-mód is) nekiindul a pusztának/havas hegyoldalnak/bázisnak, lezúz egymillió, ellenállást csak ritkán, intelligenciát meg egyenesen soha nem mutató ellenfelet, áthalad két checkpointon, majd elér a pálya végére, ahol egy méretesebb főellenség várja.

Lássuk, mi színesíti ezt a már talán első olvasatra is unalmaska konstrukciót: egyrészt lehet fedezékbe húzódni. Értelme nem sok van, mert a fedezékek meglehetősen pusztulékonyak, így csak azért van értelme néha behúzódni, mert az életerőnk ilyenkor hatványozott sebességgel töltődik vissza.

Minden karakter a három „kaszt" egyikébe van besorolva: a nehézfegyveres nyilván lassabb, de nagyobbat pukkant, a kommandós pedig inkább közelharci támadásokkal operál (persze lőni is tud), és fürgébb, mint böszme társai – a kettő között félúton pedig a sima harcos áll. Mivel a játék lényege a pusztítás, és nem a futás, a magam részéről a nehézfegyverest ajánlanám, a rögtön az első küldetésben kiszabadított Heavy Duty például kiválóan alkalmas faltörő kost játszani.

Az egyedi fegyveren és a saját, bőszítően ostoba beszólás-arzenálon túl rendelkezik egy saját szupertámadással. Az egyik gránátozik, a másik sérthetetlen lesz, a harmadik lézerezik, a negyedik meg mondjuk pajzzsal védi magát (összesen 16 karakter elérhető). A karakterek további képessége a filmbemutatóban is látott szuper ruházat aktiválása (ezt sajnos minden alkalommal hangos Yo-Joe kiáltással teszik meg). Ekkor fürgén futnak, erősebbeket lőnek és nem utolsó sorban sérthetetlenné válnak.

Alapnak jó is lenne ennyi – nem sok, de hát nem is egy évekig készülő szuperjátékról van szó. Csakhogy a baj az, hogy a játék semmi mást nem tud. Persze kapunk pontokat, lehet mindenféle képeket meg karakteradatlapokat megnyitó szirszart gyűjteni a pályákon, de igazi értelme mindennek nincs. Ha legalább fejleszthetnénk akármilyen primitív módon a karaktereinket, máris boldogabb lennék, de még egy nyamvadt életerő-növelés sincs. A pontokkal csak –a sztori szerint amúgy megtalált/besorozott/kiszabadított – karaktereket tehetünk elérhetővé. Igaz, néha megnyílik egy-egy bónuszpálya, de minek, ha azok semmiben nem különböznek az alapszintektől: ostoba ellenfelek, nulla hangulat, pocsék látványvilág…

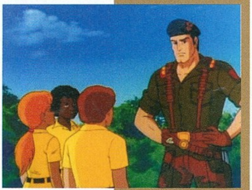


■ Tankot a hegyre – na ezen taktikák miatt kap ki mindig a Kobra



Az extra

A pályákon szétszórt mindenféle cuccok felvételével megnyithatunk újabb és újabb adatlapokat, koncepciórajzokat, no de ezek miatt azért nincs értelme mindent átkutatni. Ha azonban röhögni akarsz, akkor mindenképp fésüld át a pályákat, hisz kitartó munkával megnyitható egy oktató epizód a régi rajzfilmsorozatból. Ezt megnézni józanul nem szabad, más állapotban viszont még a beledet is kiröhögöd a rajzokon, a sztorin, a beszólásokon és az egész cucc félelmetes nyolcvanasévek-hangulatán. De jó, hogy ma már nem ilyenek a rajzfilmek...



(FUCK) YO-JOE!

Merthogy sajnos az unalom és a klisékkel teli játékmenet mellé még bivaly grafikát sem kapunk. Finoman szólva… A Rise of Cobra ugyanis valami félelmetesen ronda. PS2-n még elmegy, igaz, ott cserébe szaggat. PS3-on és X360-on viszont a nagyobb felbontáson túl szinte semmit nem javul a látványvilág: háromszög alakú ágyúcsövek, alig animáló karakterek, borzalmasan gyenge effektek (a robbanásoktól a lánctalpas gép alatt megjelenő hókupacokig – gondolom utóbbi azt hivatott szimbolizálni, hogy a soktonnás gép utat váj magának a hóban).

Mindehhez vegyük hozzá a már említett nehézkes kezelést (a dolog még borzalmasabbá válik a járműves részeken, hisz ekkor azon túl, hogy nem tudjuk becélozni, amit akarunk, még a közlekedéssel-fordulással is sok gondunk lesz), a rajzfilm-sorozatot idézően ostoba párbeszédeket, a teljesen logikátlan sztorit (ha Baroness már az intróban tud kobrákat teleportálni, miért nem vadásznak le mindenkit ezzel a „csellel"?!), meg a plusz tartalom teljes hiányát.

Az egyetlen dolog, amiért épelméjű, tíz évesnél idősebb ember nekiállhat játszani vele, az egy kis szórakozás a kooperatív-móddal, versengés, hogy ki gyűjt több pontot. Fiatalabbaknak sem feltétlenül ajánlott, mert pontosan a fejlődés hiánya miatt normál fokozaton sem egy könnyed galopp a játék (igaz, alapból a tényleg könnyű casual szinten áll). Nem kicseleznek az ellenfelek, hanem be nem látható helyekről támadva megölnek, de még ez sem lenne ekkora gond – nem, amitől felment bennem a pumpa, hogy mindkét hős halála esetén az egész pályát elölről kell kezdeni, a checkpointok tulajdonképpen semmilyen szerepet nem töltenek be; nem mentik el az állást, a pontokat. Ha Európában működne a játékkölcsönzés intézménye, arra ajánlanám: egy hétvégét el lehet tölteni a haverokkal bohóckodva a G.I. Joe-k blőd világában. De megvenni… ■

576 értékelés

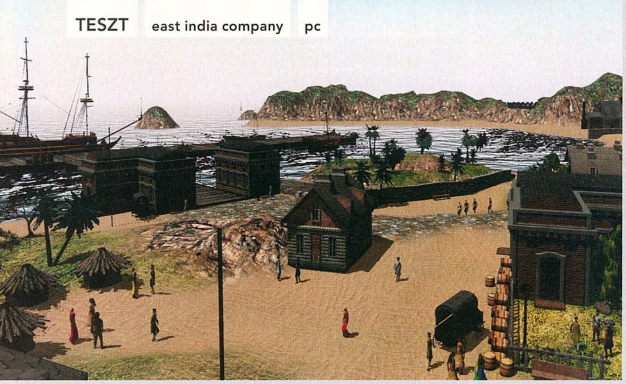
1080p, dd 5.1

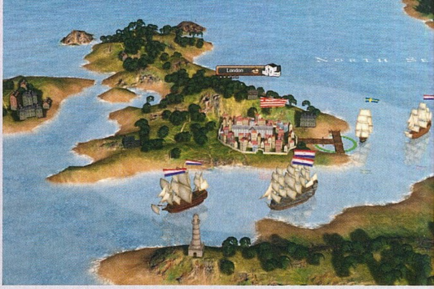
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az alapötlet jó, a kivitelezés viszont félelmetesen gyenge lett; reméljük nem tér vissza az EA az ilyen termékekhez…

grath **3.0**





East India Company



ALAPOZÓ Mihez kezdenél, ha a mesés kelet (majdnem) teljhatalmú kormányzójaként egy működő gazdasági birodalom kiépítése lenne a feladatod – e játékban pontosan ez a kiindulópont.

adatlap
kiadó **paradox**
fejlesztő **nitro**
platform **pc**
megjelenés **aug. 14.**
multiplayer **2-8**

A plasztik identitású játékfejlesztő cégek korában számomra kevés, sőt szigorúbban véve egyetlen olyan csapat létezik csupán, amelyiknek alkotásaiban soha, ismétlem, soha sem kellett komolyabban csalódnom: ez a svéd illetőségű Paradox Entertainment. Mondhatni, a játékipar egyfajta Midasz királyai ők nekem, hiszen amihez nyúlnak, arannyá változik... Legyen szó Róma dicsőségének delén (EU: Rome), a középkor alkonyán/az újkor hajnalán (Europa Universalis), vagy akár a II. világégés sötét éjszakájában (Hearts of Iron) játszódó műről, a végeredmény mindig, ismétlem mindig egy elsőrangú „grand" stratégia, csaknem pontosan úgy, ahogy azt a műfaj mára dicső öröklétre szenderedett klasszikusai – SSI, Microprose és társaik – csinálták volna fénykorukban. Sőt, a tavalyi évben a nörd fiúk (lányok?) egy olyasfajta meglepetést is képesek voltak okozni, amelyről több mint 25 éves múlttal rendelkező játékipari veteránként már-már teljesen lemondtam: a védőszárnyaik alatt megjelent Mount & Blade a felfedezés azt a fajta izgalmát csempészte vissza a vele töltött, elvesztegetettnek sohasem érzett órákba, amit utoljára kb. jó tíz éve (mondjuk a Bioware-féle első Baldur's Gate kapcsán) éreztem.

Ez nem Pirates!, itt nincs kardozás, romantikázás és politika – csak egy fantasztikus gazdasági szimulátor

EMPIRE OF THE EVIL

A közel évtizedes „sikerszériát" (amely siker sajnos többnyire csak a szakmai vonalra vonatkozik, tudniillik a lelkes, de nem különösebben nagyszámú hardcore rajongók nem jelentenek milliós eladásokat) most az az East India Company névre keresztelt alkotás hivatott folytatni, amely cégéréhez méltón a XVII. századi európai hatalmak formálódó gyarmatbirodalmában rejlő gazdasági potenciál maximális kiaknázását célul tűző kereskedelmi társaságok működését szimulálja. Vagy kissé direktebben megfogalmazva: felfedezés, kaland, fűszer- és rabszolgakereskedelem, és persze tengeri csaták várnak rád a lemenő nap és az elesettek vére által vörösre festett hullámok hátán, a korabeli világ legértékesebb matériája, az arany végső bűvöletében. ..

Az EIC értékelését mindjárt az elején kénytelen vagyok némi, az online és offline újságírók módszerei felett érzett sajnálkozással kezdeni. Az a néhány kiadvány ugyanis, amelyik egyáltalán vette a fáradtságot nevezett alkotás tesztelésére, általában a létező legigazságtalanabb módon járt el az EIC-cel, megpróbálva azt az Empire: Total War egyfajta „lejjebb skálázott" klónjának feltüntetni, és aztán a nagy „vetélytárssal" összehasonlítani. Egy ilyen versenyben az EIC persze csak a rövidebbet húzhatja, hiszen nyilvánvalóan egy kb. tizedakkora fejlesztőcsapattal dolgozó cég terméke, amely ráadásul deklaráltan nem egy „univerzális" szimulátor, hanem csak egy kicsi – ám gyakorta felettébb élvezetes – interaktív virtuális homokozó.



Ráadásul – jelenthetem örömmel – ezzel a fókuszáltabb játékélménnyel önmagában semmiféle baj sincs, habár erényei mellett az EIC kétségkívül nem hibák nélkül való. Lássuk most elsőként ezeket!

KESERVES ÉNNÉKEM

A megkérdőjelezhető helyességű fejlesztői döntések közül mindjárt az élre kívánkozik az, hogy svéd barátaink a háttér gyanánt szolgáló kor politikai viszonyainak felvázolásakor –tőlük amúgy merőben szokatlanul – „kissé" nagyvonalúan jártak el: teljességgel kihagyták az egymással versengő gyarmatosító hatalmakat, és pusztán az egyes nációk „India-társaságainak" vetélkedésére koncentráltak. Így azok, akik előzetesen trónszékeket megingató politikai machinációkban reménykedtek, nos, azok törvényszerűen csalódni fognak: az EIC-ben maximálisan elérhető cél társaságunk befolyásának és profit-







■ Nem érdemes szimulálni a harcokat, hisz ekkor egyáltalán nem kapunk semmilyen jutalmat, zsákmányt, tiszteletet





jának – lehetőleg mások kárára történő – maximalizálása, és szó sincs holmi titkos diplomáciáról, háborúk kirobbantásáról, és békekötések befolyásolásáról, nemzetek függetlenségének kivívásáról és az empirikus filozófia legfrissebb eredményeinek gyakorlatba ültetéséről. AZ EIC-ben a terep kizárólag kikötőkre és kereskedelmi útvonalakra korlátozódik: előbbiekben adhatunk/vehetünk, helyőrségeket telepíthetünk, és fejleszthetjük hajógyártási kapacitásunkat, utóbbiak segítségével pedig útjukra bocsáthatjuk súlyos aranyakért megvásárolt flottáinkat. Az EIC nagyjából erről, és nem többről szól – szó, mi szó, némi Pirates!-szerű szabad(abb) kalandozás, vagy néhány vérforraló szárazföldi csetepaté azért ide is elkellett volna...

A Paradox alkotásainak legneuralgikusabb pontja mindig is a nehézkes mikromenedzsment volt: az Europa Universalis vagy a Hearts of Iron szériák első inkarnációi bizony még a legelszántabb stratégákat is képesek voltak pár rövid perc leforgása alatt elijeszteni, akik így nem is sejthették, milyen játékélménytől fosztják meg magukat. Szerencsére a folytatásokra már jobban összeállt a kép, az EU3 esetében pedig már egyenesen egy stílusosan hatékony felhasználói interfészről beszélhetünk. Sajnos az EIC e téren elég felemásra sikeredett: hiába példaértékűen egyszerű például a kereskedelmi útvonalak létrehozása, ha közvetlen kézi vezérlés híján flottáink hatékonysága drasztikusan visszaesik. A játék legelején ez még nem is akkora baj, de ahogy növekszik támaszpontjaink és hajóink száma, no meg az általuk fuvarozott áru volumene, úgy válnak egyre nehézkesebbé a gyakran több földrész tucatnyi helyszínére kiterjedő műveletek.

A harmadik nagyobb problémát a szó szerint elfogadhatatlanul hosszú töltési idők jelentik: komolyan mondom, annyi idő alatt, amíg az áttekintő térképről távozva betöltődik a soron következő (kikötői, vagy tengeri) etap, addig a legifjabb hajósinasok is a legöregebb tengeri medvékhez hasonlatos, hosszú és mocskosfehér szakállkölteményt növesztenek. Ezen még az igazán szép

■ Akár a buckalakók, a bölcs hadigálya-kapitányok is a libasortaktikát kedvelik. Igaz, itt látszik, hogy mennyien vannak...



PIRATE BAY

Nem, az alábbi írásban nem a méltán népszerű illegális svéd kikötő népszerűsítéséről lesz szó, hanem az EIC máris megjelent első kiegészítőjéről. Mint a neve is mutatja, eme küldetéslemeznek köszönhetően kalózgúnyát ölthetünk, hogy aztán a rendelkezésünkre álló 20-30 év alatt minél több kereskedelmi hajót küldjünk a tenger fenekére, minél több kikötőt égessünk fel (lehetőleg lakosságával egyetemben), és persze minél több rablott ingóságra tehessük rá vértől egyre iszamósabb kapzsi kezeinket. A klasszikus elődhöz, a Pirates!-hez hasonlatosan „karrierünk" végeztével természetesen itt is van értékelés, amit az összeharácsolt kincsek kalózkörökben általánosnak mondható „igazságos" elosztása is színesít. Nincsenek viszont szilaj kardpárbajok, romantikus nőügyek, illetve korrupt kormányzóknak tett kisebb szívességek – csak az üzlet, meg a harc. Akinek ez nem volna elég, az vigaszképp feltöltheti a profilját a webes adatbázisba, az önmagukról túl sokat képzelő külhoni kapitányok arcának megsápasztása végett.











átvezető képek sem képesek érdemben segíteni, vagyis ha szinten akarjuk tartani izgalmi görbénket, jól tesszük, ha valamilyen hosszabb lélegzetű olvasmányt (mondjuk stílusosan a megegyező történelmi korszakot feldolgozó, és nem utolsósorban türelmes főhőst felvonultató nevelő Robinson Crusoe-t) is a kezünk ügyébe készítünk.

HABÁR FELÜL A GÁLYA

Szerencsére a mérleg pozitív serpenyőjébe sokkal több dolog tehető, konkrétan szinte minden egyéb, ami a fenti szégyenlistáról lemaradt, kezdve a grafikától, a zenén és hangokon át egészen a nem épp alacsony fokú játékélményig. Azon játékélményig, amelynek legfontosabb megalapozói azok a tengeri csaták, amelyek színvonalának meghatározásához értelemszerűen számtalan referencia kínálkozik, a Pirates of the Burning Sea „kapitányszimulátorától” kezdve, a valósághű Age of Sailsen és a látványos Empire: Total Waron át egészen a Pirates!-féle király árkádozásig. Megjelenésük viszonylagos közelségéből kifolyólag az összehasonlítás talán mégis az ETW-vel a legkorrektebb (de csak ezen a téren). Nos ebben a harcban az EIC semmiképp sem marad alul: az ETW ugyan látványos és gyors játékmenettel dicsekedhet, ám a svédek megközelítése nekem valahogy szimpatikusan realistább. Ha mindenképp lándzsát kellene törni, inkább az utóbbit preferálnám: szépnek legalább ugyanolyan szép, mint vetélytársa, és ezt még egy élethű irányítással is megfejeli (már amennyire élethű lehet egy komputeres szimuláció a lőporfüstben és vérpermetben való, Nelson admirális-féle fedélzeti parancsnoklás nyújtotta „élményhez” képest). Dicséretet érdemel továbbá az AI is: tapasztalataim szerint az EIC-ben lényegesen nehezebb kicsikarni a győzelmet, a döntő csapás bevitele akár több órás intenzív manőverezést és helyes taktikai döntések sorozatát igényli. A hasonló játékokban megszokott opció, miszerint a komputerre bízzuk a csaták végeredményének villámgyors kiszámítását ugyan itt is jelen van, azonban a derék svédek egy meglehetősen sajátos büntető/jutalmazó rendszerrel szorítják rá a játékost a tengeri csatákban való személyes részvételre: az ütközetek irányítását a gépi intelligenciára bízó kényelmesek sem a zsákmányból, sem a megszerzett tapasztalati pontokból nem részesülnek.

Kizárólag tengeri harc kapott helyet a játékban, de ez legalább kellően kidolgozott és realisztikus lett!

Kíváncsian várom, hogy az EIC mire jut a mostanság amúgy is szűkmarkúbb játékosok kegyeiért folytatott küzdelemben a hasonlóképp friss, talán kissé sekélyesebb játékmenetű, ám megvalósítás szempontjából nem kevéssé polírozottabb Dawn of Discoveryvel szemben… Mindenesetre akit nem riaszt a megszokottnál kissé lassúbb ritmus, és egy élvezetes hibrid stratégiai játék társaságában szeretné eltölteni a nyár utolsó, avagy az ősz első heteit, nos azoknak az East India Company egy – ha még nem is oly hosszú – nagyszerű barátság kezdetét jelentheti. ■

576 értékelés

P4 1.6 GHZ, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

	1 – 5
grafika	3
játszhatóság	4
szavatosság	5
zene/hang	5

VÉLEMÉNY

Nem Total War-kópiának készült, és nem is szabad rá így tekinteni. Gazdasági szimulátorként pompásan működik, csak legyen gyomrod a gyarmatok kifosztásához...

joshua **7.5**



NYEREMÉNYJÁTÉK
Pikmin 2

A Stadlbauer Kft. jóvoltából kisorsolunk egy példányt a Pikmin 2 Wii-verziójából.

Kérdésünk: *Mi Olimar kapitány hajójának neve?*

Határidő: 2009. szeptember 7.
Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Tárgy: Pikmin



NYEREMÉNYJÁTÉK
Punch-Out!!

A Stadlbauer Kft. jóvoltából kisorsolunk egy példányt a Punch-Out!! Wii-verziójából.

Kérdésünk: *Hányadik konzolos szereplése ez a játék a Punch-Out!!-sorozatnak?*

Határidő: 2009. szeptember 7.
Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Tárgy: Punch-Out

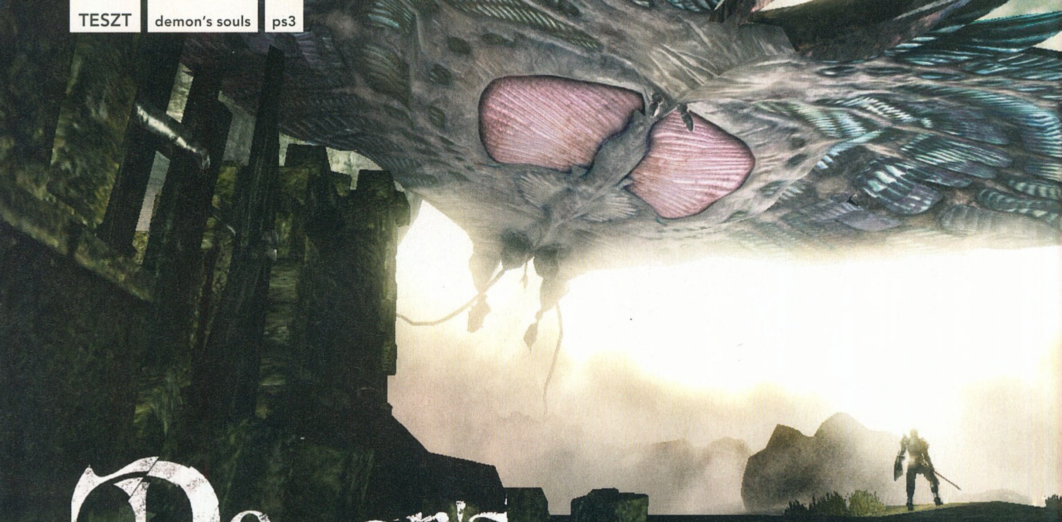


NYEREMÉNYJÁTÉK
Pikmin 2

A Stadlbauer Kft. jóvoltából kisorsolunk egy példányt a Wii Sports Resortból.

Kérdésünk: *Hány sportág próbálható ki a Wii Sports Resortban?*

Határidő: 2009. szeptember 7.
Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Tárgy: Wii Sports



Demon's Souls

ALAPOZÓ Démonirtás minden idők egyik legnehezebb játékában – ha azt hitted, már kívülről-belülről ismered a szerepjátékokat, akkor a Demon's Souls garantáltan sok újdonságot nyújt. Feltéve, ha túléled!



A maradandó klasszikusok egyik ismérve általában az, hogy előfordul: néha bizony frusztrációt okoznak – egy legyőzhetetlennek tűnő méretesebb ellenféllel, egy áthidalhatatlannak látott helyzettel vagy egy sokadik újrapróbálkozásra kényszerítő szakasszal. Ezt alátámasztani több emlékfoszlánnyal is lehet: a Metal Gear Solid furmányos harca Psycho Mantis ellen; a történelmet feldolgozni kívánó Civilization irreális végkimenetelű csatája egy tank és egy dárdás főszereplésével; az Elite néha erősen nem-véletlenszerűnek tűnő kalóztámadásai. Az összekötő kapocs egy terminus: nehézség. Ha az értelemszerű technikai ugrásokat nem számítjuk, akkor mindenképp ez az a játékelem, amely a legnagyobb változáson ment át az évek során. Ami a kilencvenes években nehéznek tűnt az a mai viszonylatokat tekintve lehetetlen; ami manapság nehéznek tűnik, az egy évtizede még csak a balzsamos bevezető lett volna az eső pálya előtt. És ez talán így van rendjén, a felcseperedő médium ügyesen csavarta le a néha erősen akadály-jellegű elemet a még elviselhető szintre, a hardcore krémjének hagyva meg azt, ami egykoron standard volt. Erről azonban sokan nem tudnak, főleg Japánban – a bullet hell stílust kidolgozó fejlesztők országa előszeretettel ragad ostort és korbácsot, nem ismerve kegyelmet. Ilyen volt a közelmúlt DS-es Shirenje vagy a két Etryan Odyssey – és most ilyen nagygépen Demon's Souls is.

MEGSÁRGULT KÖVEK

A túlvilággal és az emberek lelkével játszani általában a gonoszok szoktak, de Allant király nem tartotta magát annak. Nem is volt rá oka, a Boletaria királyságát a lelkek erejét felhasználva virágzó birodalommá duzzasztó uralkodó elvileg elhozta az aranykort. Gyakorlatilag viszont nem, Boletariát a kezdeti lelkesedés és tüzijáték után hatalmas, áthatolhatatlan köd lepte el, minden lakosát vagy a túlvilágra taszítva, vagy a sötétséggel megfertőzve, agyatlan szörnnyé változtatva. Allant alaposan elszámolta magát, feloldotta a Nexusba taszított Ősöreg Gonosz béklyóit, a káosznak és a démonoknak teremtve játszóteret a felszínen. És a mese még csak most kezdődik, fehér lovagon galoppozó hősök, a saját hajukat kötélnek befonó királylányok, aranyosan mosolygó tündérek és bárminemű megváltás reménye nélkül, az utolsó vacsorával és az ítélet napjával indítva.

A Demon's Souls egy igazi hack'n slash – klasszikus szerepjáték-elemek keverednek az akcióval. Harcközpontú kaszabolás valós időben zajló összecsapásokkal, tíz karakterosztály egyikének képviselőjével, masszív tárgylistával és karakterfejlődéssel, öt részre bontott többszintű világgal és egy központi területtel, erős online komponenssel. És rengeteg halállal – a borítón ugyan egy megfáradt lovag piheg a sarokban nyilakkal átlyuggatott páncélban, de talán célszerűbb lett volna magát a Kaszást a címlapra pakolni. Vagy egy egyszerű feliratot: itt.meg.fogsz. halni. Az ízlés szerint öt-tíz-harminc-száz-kétezer órás játékidő úgy nyolcvan százalékában mást gyakorlatilag nem is csinálsz, mint küzdesz a halál ellen, és nézed, ahogy életerő-csíkod egyre fogy.

Megöbbentél? Megijedtél? Remek, akkor már rá is hangolódtál a Demons's Soulsra. Őszinte játék ritkán akad, a legtöbb álta-

adatlap

kiadó **atlus**
fejlesztő **from software**
platform **ps3**
megjelenés **november**
multiplayer **ezrek**



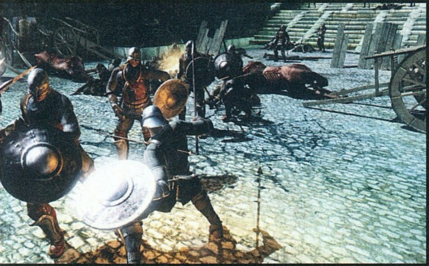
A lovag, azaz a knight talán a legjobb karakter a kezdők számára





Angolul is

A Demon's Souls egyelőre csak Ázsiában jelent meg, és a konzol régiófüggetlen mivolta miatt tudtuk másfél hónappal az angol nyelvű debüt előtt letesztelni. A mi teljesen angol verziónkat az Atlus újrafordítja, de ezen túl más változás nem lesz a verziók között. Hacsak az nem, hogy külön szerveren zajlik majd a kalandozás – nem akarták, hogy a szupertápos Fantomok már az első nap szétszívassák az újoncokat. Bölcs döntés...





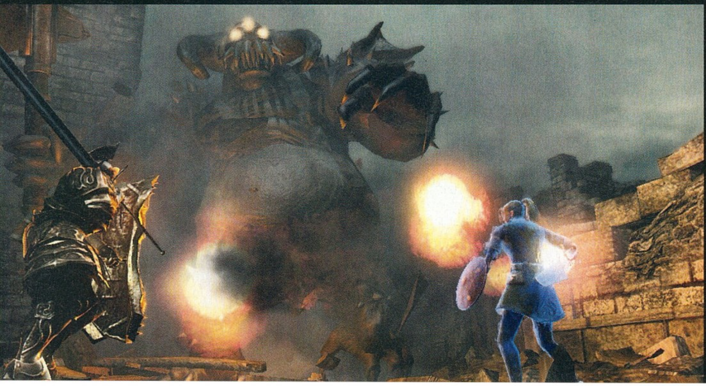
Három-négy ellenfél ellen már mindenkinek fel kell kötnie a gatyát; a hasonlóságok ellenére a Demon's Souls nem a Diablo rokona...

lában a legizgalmasabb, leglátványosabb és a legkönnyebb jeleneteket pakolja be kezdésnek, magához csábítva és beszippantva. A DS nem ilyen: mikor volt utoljára olyan játék, ahol már a tutorial alatt is elhaláloztál, akár egymás után többször is? Az elmúlt egy évtizedben gyakorlatilag egy sem akadt, itt viszont már az első lépéseket követően végérvényesen feladhatod. És sokan fel is fogják, a DS az irányítás elmagyarázásán túl semmiféle segítséget nem nyújt. Nem mondja el, hogy miként működik a világa, mi a lelkek gyűjtésének jelentősége és mi a felhasználási módja, egyáltalán mi a fenét is kell csinálni azon túl, hogy az intróban egy hörgő hangú fickó a világ megmentéséről hablatyol, mindenféle konkrétabb utasítás nélkül. Az első pár óra a kérdőjelek tánca: nem tudod, hogy mi a fenét keresel itt, miért kell lecsapnod a démonokat, egyáltalán hol vannak és mi a fenéért támadnak rád hárman-négyen minden egyes méteren.

Mások segítése vagy kihasználása – itt te dönthetsz, melyik utat akarod választani. Gonosznak lenni jó!

A hatalmas főellenfelek legyőzéséhez érdemes segítséget hívni, azaz más játékosokat megidézni

A hidegzuhany nem véletlen, a sötétség és a gonosz által vasmarokkal őrzött világban tényleg nincsenek világmegváltó hősök, szteroidokkal és más szubsztanciákkal kigyúrt muszklis harcosok. Csak te és jobb esetben a kardod és a pajzsod, na meg pokolbéli lények tömkelege, csoportokba verődve, vérre éhesen. A DS lehet, hogy egyszerű szeletelős akciójátéknak tűnik a képek alapján, de egyáltalán nem az – ha frontálisan mész neki valakinek (vagy inkább: valakiknek), a fejed garantáltan a földön végzi, a lelked pedig visszamászik seprűzni vagy a Nexusba, vagy a pálya legelejére.



LÉLEKVÁNDORLÁS

A halál a játékvilágban általában egy pár másodperces, de legfeljebb pár perces kitérőt jelent a legközelebbi mentési ponttól számítva – a DS viszont nem ismeri ezt a fogalmat. Ha meghalsz – meghaltál. Igaz nem véglegesen: a lélekgyűjtés egyik nagy előnye, hogy tulajdonképpen akármennyiszer elhalálozhatsz. Két síkon létezel: a fizikain, ahol ott a tested, ahol erejed teljében küzdesz; illetve a szellemin, ahová elhalálozásod után kerülsz, fél vagy kétharmad életerővel, és egyetlen céllal: visszaszerezni a lelked a pályavégi főrondaság leverésével. A nehezítés: ha bárhol elhalálozol útközben, kezdheted elölről a küzdelmet a lelkekért. És elveszik minden addig begyűjtött lélek (amit az ellenfelek levadászása után kapsz). És mindenki újratermelődik. És az addig felhasznált segédeszközök nem kerülnek vissza a tárgylistádba. És a folyamatosan amortizálódó fegyverek/páncélok sem állnak vissza a halál előtti állapotra. És ez ellen nem tehetsz semmit – leszámítva azt, hogy nem patkolsz el, anélkül viszont esélytelen, hogy elsőre megtaláld a megfelelő utat,





megtanuld, hogy mikor, hol és kik jönnek ellened. Mert a világban, ahol a futás, a védekezés és az ellentámadás is apasztja a staminád és ahol egyetlen elhibázott mozdulat is elég ahhoz, hogy egy szúrással marjanak a szíved közepébe, nos, a tudás a legértékesebb.

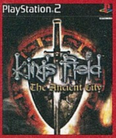
Például annak a kitapasztalása, hogy milyen felszereléssel, milyen stílusban és hányas szint elérése után érdemes új területre lépni. A Demon's Souls öt nagyobb zónaként kezeli világát, ezek között a Nexusból, a központi területből teljesen szabadon és kötetlenül navigálhatsz bármerre, de érdemes sorrendben haladni – az ellenfelek egyre változatosabbak, egyre durvábbak és egyre halálosabbak, így az átgondolatlan előrehaladás vége garantáltan halál lesz.

HŐS LEHETSZ

A DS minden szempontból mély: nem csak az egész képernyőt betöltő, Excel-táblákhoz hasonló mennyiségű oszlopot és értéket kezelő karakterstatisztika, de a felszerelés és a harcmodor szintjén is. A tíz karakterosztály ténylegesen eltérő megközelítést kínál – itt tényleg nem mindegy, hogy mikor, hol és mivel közelítesz. Ez azonban csak az egyik oldal, a széles ellenfélpaletta miatt minden csoport kénytelen legalább kétfajta arzenált magánál hordani és azt folyamatosan váltogatni; nincs egyetlen, mindentvivő technika vagy mozdulat, az, ami az egyik pillanatban működik, a következőben akár visszafelé is elsülhet. A fegyver- és tárgyfejlesztés kötelező és megkerülhetetlen folyamat, ahogy a fejlődés is; a probléma csupán az, hogy mindezt egyetlen valuta, a lelkek fedik le. Amiből nagyon kevés van, a DS-ben komoly fejfájást okoz, hogy érdemes-e a nehezen megkaparintott lelkeket alig tizenöt ponttal több életerőre, vagy egyetlen ponttal erősebb kardforgatásra fordítani. A lehetőségek száma erősen közelít a végtelenhez, a flexibilis rendszer ritkán látott szabadsággal kezeli a fejlődést.

Királyok földje

A From Software számára egyáltalán nem ismeretlen terep a magas nehézségi szintre belőtt szerepjátékok birodalma. A stúdió King's Field szériája már 1994-ben kikövezte az utat a Demon's Souls számára: a PlayStation startja után alig tizenhárom nappal kiadott PS King's Field embertelen nehézségű, belső



nézetű, összetett és a játékosokat alaposan megosztó szerepjátékként debütált és több mint négy részt élt meg, a PlayStation platformon kívül PC-n és mobiltelefonokon is rászabadítva a démonokat és egyéb lényeket a bátor kalandorokra. És ugyan a legutóbbi konzolos rész 2001-ben került a boltokba, a Demon's Souls bevallottan a sorozat leszármazottja. Még az azonnal ölő csapdák is megmaradtak…

És ez még csak a támadás, a DS a védekezést ugyanennyire kritikusan, talán még ennél is részletgazdagabban teszi. A csoportos harc kvázi lehetetlen nehézsége – egyetlen szörny is életveszélyes, hát még három – miatt a riposztok elsajátítása létfontosságú. A DS-ben támadást visszaverni többféleképpen lehet. A pajzs feltartása a legegyszerűbb, de hosszútávon tarthatatlan: akár kettő ütés is elég ahhoz, hogy a stamina nullára apadjon és hatalmas lyuk nyíljon a biztosnak hitt menedékben. Áthidaló megoldásként ott a nehezen megtanulható ellentámadás – ha sikerül pont abban a másodpercben visszaverni a támadást, kritikus sebzés vihető be. Márpedig mi a jobb: valakit hússzor koponyán vágni vagy egyetlen jól irányzott szúrással egyszer és mindenkorra elintézni? Az ellentámadás, a parry a DS leghasznosabb része, e nélkül magas életkort ebben a világban elérni szinte lehetetlen. És ez nagy szó – a DS nem csak a taktikázásra, de a szerénységre is rákényszerít, másodpercek alatt omlasztva össze a Diablók és Dark Alliance-ek által tanított fals technikákat: a frontális támadás ugyanolyan halálos, ahogy a való életben is az lenne. És ez magára a kardforgatásra is igaz, a DS-ben nem mágikus pallost és pehelysúlyú másolatot forgatsz, hanem igazi kardot. Olyat, ami hosszú, súlya van és kell egy pár másodperc, míg sikerül lendületbe hozni – ha azt hitted nehéz a védekezést időzíteni, akkor rájössz, hogy a támadást méginkább az. Az energiapazarló és céltalan csapkodás nem csak, hogy nem kifizetődő, de a legrövidebb út a halálhoz. Pláne ha számításba jön az, hogy a későbbi ellenfelek zöme immúnis rá, vagy a sebessége, vagy a felszerelése okán.

Ám a diadalittas győzelem több, mint mámorító! Lehet, hogy az első pár órában csak frusztrációban és idegrohamokban lesz részed. Lehet, hogy többször halsz meg, mint játékosi pályafutásod alatt eddig összesen. Lehet, hogy a pokolba kívánod az egészet; ha egyszer viszont megtanulod, elhagyod az itt nem működő beidegződéseket és behódolsz annak, amit a DS megkövetel rájössz: ez így van jól. Ráérzel arra, hogy mikor érdemes támadni. Megtanulod, hogyan verheted vissza a támadásokat. Gyilkológéppé válsz. Azt hiszed megállíthatatlan vagy – és ekkor fognak hátba szúrni.

Első, sőt, második pillantásra is nehéz lesz, de a Demon's Souls esetén megéri odafigyelni, kitanulni!

MATADOR

Nem a démonok és nem is egy váratlan ellenfél – a többi játékos. A Demon's Soul a majdani, szintén PS3-exkluzív White Knight Chronicleshöz hasonlóan mossa el az online

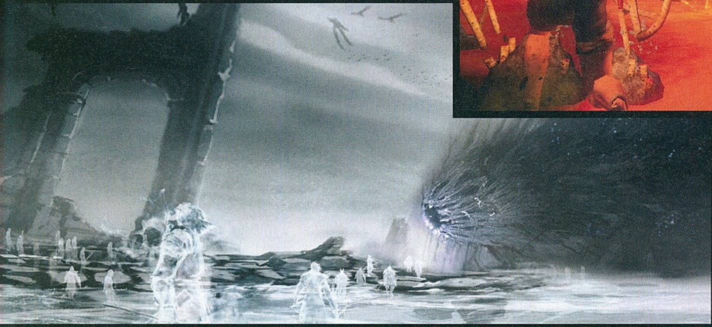






A vörös szellemek a megboldogult online játékosok utolsó pillanatait mutatják be





és az offline közti éles határvonalat: aktív netes kapcsolat esetén a DS világa kitárja a kapuit. Láthatod, ahogy más lovagok küzdenek az életükért pont ott, ahol te is állsz. Elolvashatod a mások által földre írt feliratokat, melyek hasznos vagy éppen félrevezető mondatokkal figyelmezetnek a veszélyre (pl. „itt tüzes fegyverrel támadj", „ugorj egy nagyot"). Ha szerencsés vagy és még megvannak a végtagjaid, behívhatsz másokat és együtt hányhatjátok kardélre az élőholtakat. Megérintheted a vérfoltokat, melyek korábban elhalálozott hősök utolsó másodperceit vetítik le, így figyelmeztetve a veszélyforrásokra. És ez csak az egyik oldal: a Demon's Souls kettőt is ismer.

Boletaria változása érdekes és újszerű fogalom: a DS világa minden egyes cselekedetet elkönyvel és annak függvényében mozdít el egy-egy helyszínt az elnyomó sötétség vagy a felszabadító fény irányába. E jellemzőknek gyakorlati jelentősége is van a konkrét bevilágításon túl is, az éppen aktuális állapot függvényében addig elérhetetlen helyszínek nyílnak meg, új pályaszakaszok tárják fel magukat, új rusnyaságok ütik fel a fejüket és vica versa. És ez pazar – de ahogy a DS többi része, rémisztő is egyben. Az online kapcsolat nem csak pozitívumokat, de komoly veszélyt is rejt: a Fekete Fantomok, a sötétségnek behódoló más játékosok számára ott a lehetőség, hogy betörjenek a világodba és kavarjanak egyet a dolgokon. Az ellenfelek száma megsokszorozódhat, a jelenlévők szívósabbá válhatnak, a Fantomok maguk pedig megforgathatják a kést a hátadban, azt és olyan mennyiségben zsákmányolva, amit csak akarnak. Az izgalom lenyűgöző, Fantomként a jutalom csábító, de a kivitelezés rizikós: az önjelölt bérgyilkosok még a lovagoknál is gyorsabban elpatkolhatnak, ha nem vigyáznak.

Mások segítése kézzelfogható haszonnal – lelkekkel – is jár



És pont ebben rejlik a Demon's Souls zsenialitása: nem csak, hogy szembemegy minden általános konvencióval, de azt bátran és kompromisszumok nélkül teszi. Hiába a frusztráció, a sutba vágott narráció és hiába a nem emberi szintre belőtt nehézség, a Demon's Souls alázatra kényszerít, kénytelen vagy behódolni neki. És ekkor jössz rá, hogy addigi erőfeszítéseid nem voltak hiábavalók; hogy megérte nem feladni az elején; hogy a halál, bár minden sarokban, minden kiszögellésen és minden árnyékban ott rejtőzik, szembeszállhatsz. Lehet, hogy nem vagy világmegváltó hős és sebezhetetlen legenda, de valami sokkal értékesebbé még válhatsz: diadalittas befutóvá, aki bár nem tudott ellenállni a szirének hívó szavának, végül mégis élve távozott a Halál markából. Vagy legalábbis egy darabban – elvégre a lélek még itt is halhatatlan.

Ha túl gyenge vagy...

Elképzelhető, hogy a Demon's Souls kifog rajtad, de ebben az esetben sem kell szomorkodnod, ilyenkor sincs veszve a betevő szerepjáték-adagod. A Final Fantasykról, X360-as átiratokról már minden bizonnyal mindenki tud, de jöjjön most három, kevésbé ismert, japán származású PS3-exkluzív RPG!



WHITE KNIGHT CHRONICLES

Tavaly karácsonykor Japánban már megjelent, és kora-2010-ben nálunk is tiszteletét teszi a Level-5 első HD-konzolos próbálkozása. A WKC egyfelől akciódús, ám tradicionális japán RPG világmegmentő sztorival, legyártható fegyverekkel és hatalmas játéktérrel, másrészt online, négyen is játszhatjuk.

TRINITY: SOULS OF ZILL O'LL

A PS1-es korszakban indult, angolul soha meg nem jelent Zill O'll-sorozat első darabját már PS2-re és PSP-re is átírta a Koei, és most jöhet a PS3-as remake is. Illetve inkább folytatás, mert az alapsztorin (három hősnek kell vernie a gonosz királyt) és a világon túl semmi közös nincs a játékokban.





TRINITY UNIVERSE

A mostanában egyre divatosabb, sorozatokon túlnyúló együttműködés legújabb eredménye a Trinity Universe, amelyben a Disgaea-, Ar Tonelico- és Atelier-sorozatok világa találkozik. A szériák legnépszerűbb hősei mentik meg a világot, sok állatkodás mellett – az egyik főhős egy démonkirály, aki véletlenül kutyává változtatta magát...

576 értékelés

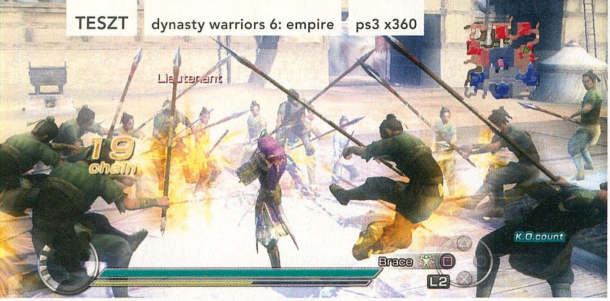
720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Demon's Souls minden idők egyik legnehezebb szerepjátéka, amely feledhetetlen kalandokat nyújthat – feltéve, ha eljutsz odáig!

w **8.0**





A csatatérre behallatszó koncert hallatán egyesekből kitört a néptáncos neveltetés

DYNASTY WARRIORS 6 EMPIRES

ALAPOZÓ Dynasty Warriors: hüvelykujjpusztító harc a középkori Kínába helyezve. Empires: ugyanez, csak egy könnyed stratégiai résszel megszórva. Most is pontosan ugyanez a helyzet.

Kevés széria van, amely változás, változtatás nélkül is sok részen keresztül fenn tud maradni. Márpedig a Dynasty Warriors ilyen sorozat – a bő tíz éves múlt során az alapok gyakorlatilag semmit nem változtak. És a rosszmájú ember ehhez még hozzáteheti, hogy a részletek se sokat…

A tavalyi Dynasty Warriors 6 sem újította meg a világot: ugyanúgy millió kínai fickóval és hölggyel az élen vívhattuk meg az ország középkori történelmének legnagyobb ütközeteit. A pályákon ellenünk több ezres seregek állnak fel, de az egyszeri közlegények csak szökőévente mernek ránk támadni, ők gyakorlatilag csak azért vannak a közelünkben, hogy látványosan lemészárolhassuk őket. A tisztek és ellenséges hősök már nyújtanak kihívást, de mivel a harcrendszer valami félelmetesen egyszerű, nagy szenvedésre itt sem lehet számítani. Van néhány alap kombónk, lehet szerezni extra fegyvereket, erősebb Musou támadásokat, mindenféle bónuszokat, de a lényeg a játék vagy 100 órája alatt sosem változik.

Az Xtreme Legends, illetve Empires néven futó, enyhén kibővített kiadások közül az előbbi szál úgy néz ki végleg kihalt, de a némileg gondolkodósabb birodalmi részek ma is menetrendszerűen érkeznek. A hatos résszel is ez a helyzet, itt az Empires, tehát a teljesen komolytalan sztorik helyett mi dönthetjük el, hogy pontosan miként akarjuk egyesíteni Kínát. Előttünk van a térkép, rajta az egyes régiókkal, és aztán mehetünk délre, északra, keletre vagy nyugatra, ahogy tetszik. No igazi stratégiázásra nem kell számítani, azért nem ment át Civilizationbe a Dynasty Warriors (halkan jegyezem meg: sajnos). A dolgokat a körönként felhúzott kártyák kavarják meg, ezekkel bónuszokat szerezhetünk a csatákra – viszont az előző Empiresszel ellentétben a diplomáciát szinte teljes egészében száműzték a programból. A csaták között lesz lehetőség a fegyverek erősítésére, hősünk fejlesztésére, új extra támadások, effektek megvételére is. Magukban a csatákban nem feltétlenül csak az ellenség leverése a feladat, hanem bázisok elfoglalása úgy, hogy azok egy utat (utánpótlásnak hívja a játék, de semmi ilyen igazi taktikai szerepe nincs) biztosítsanak az ellenséges főhadiszállásra.

adatlap

kiadó **koei**
fejlesztő **omega force**
platform **ps3, x360**
megjelenés **jún. 26.**
multiplayer **2**

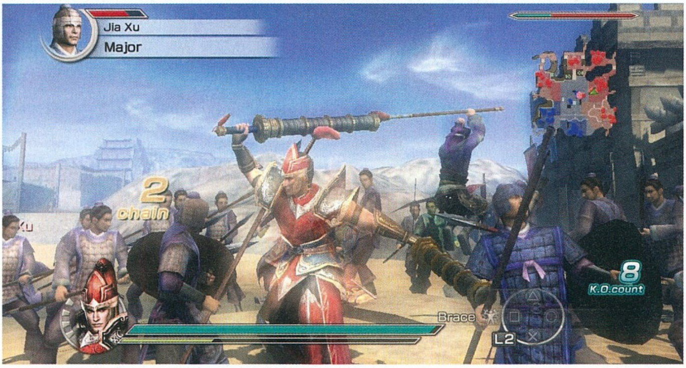
Az új rész egyetlen igazi extrája, hogy nem csak uralkodóként vethetjük bele magunkat a küzdelmekbe, hanem tisztként is. Így a kapott parancsokat lehet teljesíteni, felvehetünk extra küldetéseket (például tigrisvadászatot, banditairtást), sőt, akár ki is léphetünk főnökünk szolgálatából. Ekkor gazdátlan bandavezérré válunk, de kellő összpontosítással saját régiót is szerezhetünk magunknak, és immár urként állhatunk neki a birodalom elfoglalásának.

Nemhogy az előző, de az első, 2004-es Empireshöz képest sem találunk lényegi, minőségi fejlődést…



Ketten kellenek hozzá, hogy a világ legnagyobb injekciós-tűjét bemutassák

Ezen az egy apróságon kívül a harc ugyanaz, mint amit a DW6-ban láttunk, a stratégiázás meg ugyanaz, mint a DW5 Empiresben. Ugyanolyan idegesítően monoton a harc, ugyanolyan értelmetlenül sok karakter választható (sőt, már karakterszerkesztőnk is van), ugyanolyan otromba a grafika (csak épp megfordul az alap DW6-hoz képest, ez PS3-on fut jól és 360-on szaggat kicsit) és ugyanúgy, csak a sorozat eddigi rajongóinak szól. Ők ellesznek azzal a pár kisebb változással, viszont akit nem kapott el anno 2000-ben a Dynasty Warriors 2, az csak értetlen szemekkel nézi a felturbózott hatodik részt: hogy lehet, hogy kilenc év alatt gyakorlatilag semmi nem változott… ■



576 értékelés

1080p, dd 5.1

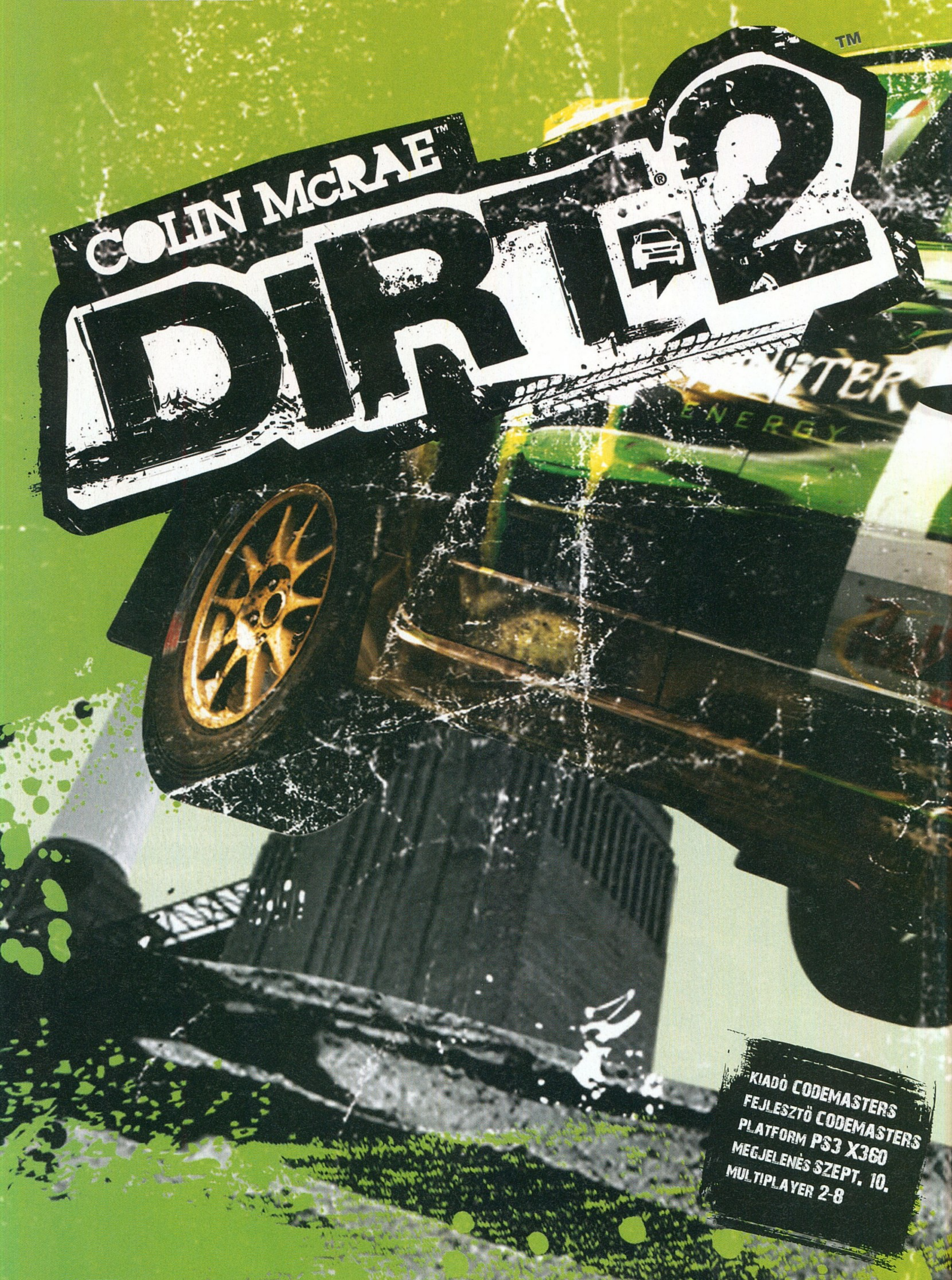
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

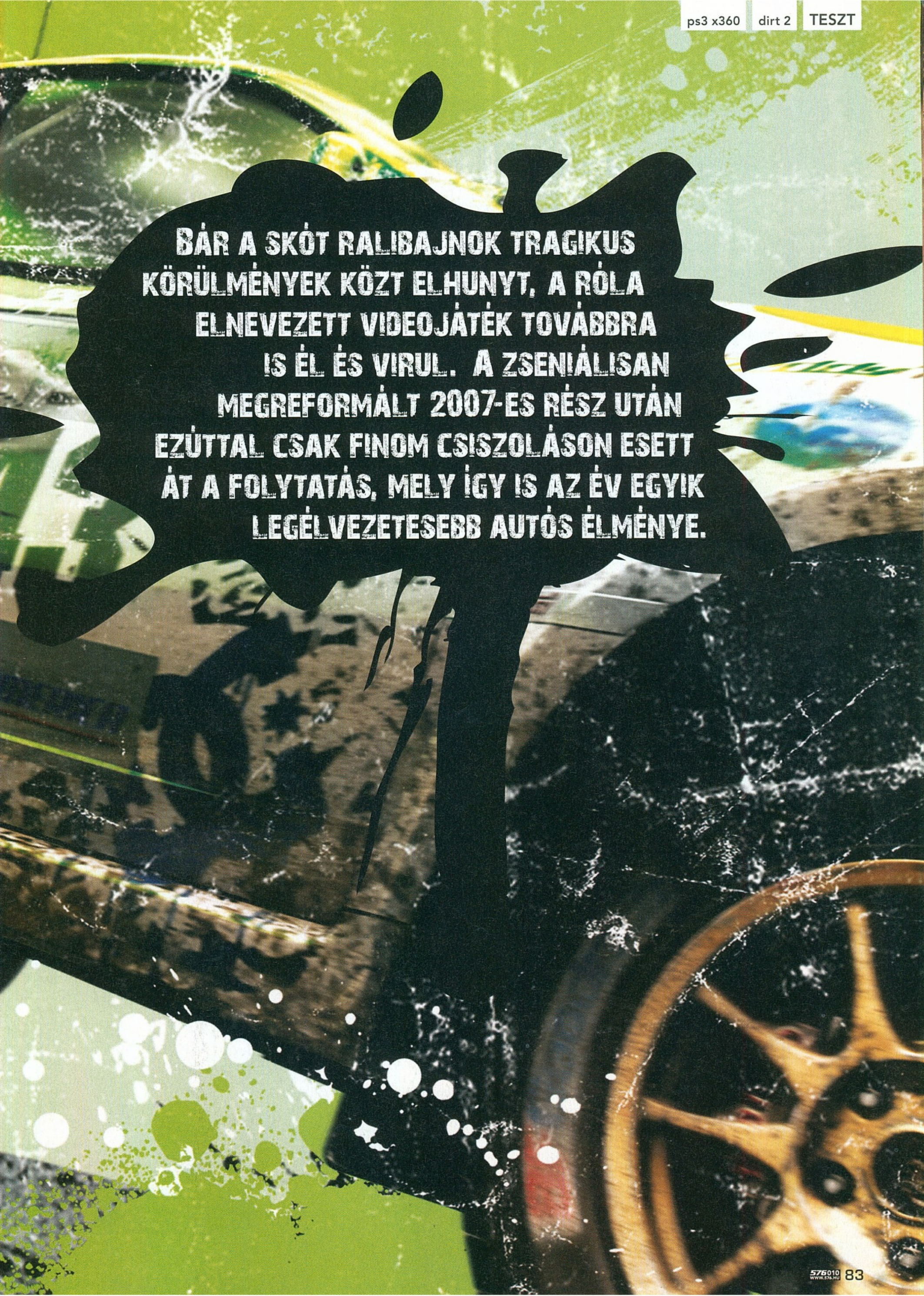
A Dynasty Warriors 5 Empireshöz képest gyakorlatilag nulla lényegi újítás van benne; inkább az értelmetlen dolgokra (például a karakterszerkesztőre) mentek rá.

grath **5.5**


576 KByte
A legjobb és legújabb mangákat keresd az 576 KByte üzletekben!
Mondo magazin! Minden ami manga! Keresd havonta az újságárusoknál!
ÁRNYBÍRÓ
NARUTO
DEATH NOTE
MONDO



KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ CODEMASTERS
PLATFORM PS3 X360
MEGJELENÉS SZEPT. 10.
MULTIPLAYER 2-8



BÁR A SKÓT RALIBAJNOK TRAGIKUS KÖRÜLMÉNYEK KÖZT ELHUNYT, A RÓLA ELNEVEZETT VIDEOJÁTÉK TOVÁBBRA IS ÉL ÉS VIRUL. A ZSENIÁLISAN MEGREFORMÁLT 2007-ES RÉSZ UTÁN EZÚTTAL CSAK FINOM CSISZOLÁSON ESETT ÁT A FOLYTATÁS, MELY ÍGY IS AZ ÉV EGYIK LEGÉLVEZETESEBB AUTÓS ÉLMÉNYE.

A Colin-sorozat előző része masszív sikereket könyvelhetett el – félmilliós eladás csak az első héten, ennek többszöröse a mai napig –, így a Codemastersnél megmaradtak az elód által kitaposott sáros nyomvonalon, és alapvető újítások helyett inkább a már meglévő jellemzőket csiszolgatták tovább, a legtöbbet egyenesen a tökéletesség közeléig.

ISMÉT RETKESEN

Az első Dirt egyik legnagyobb pozitívuma az elképesztő audiovizualitás volt, és bizony a brit fejlesztők ezúttal még jobban rágyúrtak a témára. Igazság szerint, a Dirt 2-höz viszonyítva az előző rész legfeljebb csak valamilyen nagyáruház „Gazdaságos" csomagolását érdemelte volna meg elnevezésében, annyira ég és föld a különbség ilyen tekintetben a két program között. Bár igazi sárdagasztásra azért nem kell számítanunk, a poros, füves utakat gyakran szabdalják különféle méretű és alakú iszapos tócsák. Kis túlzással minden egyes sárszem le lett modellezve, főleg belső nézetből szemlélve jelent valóságos vizuális orgazmust a vizeken való áthajtás. Valóban döbbenetesen élethű, ahogy a koszos-mocskos sárlé felverődik szélvédőnkre, bemocskolja kasztninkat, majd az automatikusan bekapcsoló ablaktörlő asszisztálásával szép lassan lecsordogál a szélvédőnkről. Ez tipikusan olyan effekt, ami minden, épp a tesztelői szobába betévedő egyént hangos és ordenáré rácsodálkozásra sarkallt!

BÁR SOKAN INDULNAK A GRAFIKA KIRÁLYA VERSENYEN IS, E TÉREN A DIRT 2-NEK NINCS ELLENFELE: GYÖNYÖRŰ LETT A JÁTÉK MINDEN RÉSZE.

Kissé még sajnáltuk is, hogy profivá váló pilótánkkal egyre kevésbé élvezhettük ezt a páratlan látványt – merthogy a tócsák bizony alaposan lelassítják, és egy másodpercre még kormányozhatatlanná is teszik autónkat. Mivel a sáros katyvaszok akár bő egy másodpercet is jelenthetnek körönként, még akkor is érdemes kikerülni őket, ha pont az ideális íven fekszenek.

AZ ÚT ÉS AZ IDŐ URAI

A játék gerincét képező karriermód igen erőteljesen megváltozott az elód óta. Bár a versenytípusok gyakorlatilag mind megmaradtak, csupán arányaikban érzékelhető jelentős eltolódás, az előrehaladás a ligák közt sokkal összetettebb, mint a Dirt 1 esetében volt. Míg az elődben egy egyre hosszabb és bonyolultabb bajnokságokat, versenyeket tartalmazó piramist kellett megmásznunk, a felsőbb szintekre pedig az alsóbb sorokban elért bizonyos összpontszám, megnyert versenyek száma után juthattunk fel, addig a második Dirt egy kicsit Forzára hajaz, és egy tapasztalati pontokkal operáló rendszert vezet be. Pilótánk akár csak minden valamirevaló szerepjátékban, itt is XP-t gyűjtöget, csak most éppen nem a szörnyek (esetleg nézők) feltrancsírozásáért jár a pont, hanem a különböző versenyeken való részvételért, eredményekért, illetve trükközésekért. Már azzal is fejlődünk, ha elindulunk, pontosabban befejezünk egy-egy versenyt, vagy bajnokságot, az igazi pontdömpinget azonban az jelenti, ha a dobogó környékén tudunk célba érkezni. A megszerzett pontszám – és a begyűjtött pénzjutalom is – természetesen függ a nehézségi szinttől: számottevően nagyobb összegekkel gazdagodhatunk, ha a profik közt sikerül elsők közt áthaladnunk a célvonalon. Egy versenyen vagy egy bizonyos sorozatban akárhány alkalommal részt vehetünk, de bármilyen jó eredményt is érjünk el, egyre csökkenő tapasztalati pontszámot fogunk csak kapni érte (ezen segíthet, ha növelünk a nehézségen). Egy bizonyos határ után szintet lépünk: rendszerint ilyenkor kapunk meghívást új helyszínekre és új versenyekre, de a kasztijainkat szépítő festések és apró kiegészítők is ekkor válnak elérhetővé.







Fotókészítési lehetőség sajnos nincs, pedig a visszajátszások eszelős látványossága miatt ezzel minden futam után elszórakoztunk volna. Sebaj, legalább lesz újítás a harmadik részben is!









Colin McRae helyett ezúttal a motokrosszos Travis Pastrana és a ralis Ken Block (egyben a DC Shoes alapítója) szerepelnek sokat a Dirt 2-ben.

Helyezésünktől függetlenül a program számon tartja minden jelentősebb mutatványunkat is, és ha azokból elérünk egy bizonyos mennyiséget, jutalmul ismét csak tapasztalati pontokkal gazdagodunk. Persze nem kell extrém látványosságokra gondolni, arról van csak szó, hogy mind levezetett kilométereink után, mind az ugratásainkért, farolásainkért, pördüléseinkért, de még előzéseink és visszajátszásaink után is újra meg újra tapasztalatot gyűjtünk. Értem ezt úgy, hogy például hatvan kilométer levezetése után kapunk ötszáz XP-t, de 150 kilométer után újból csak tapasztaltabbak leszünk, ám ekkor már ezer ponttal (a rendszer a CoD-ok többszintű online kihívásaival is rokonítható). A játék láthatóan minden egyes apró teljesítményünket honorálni próbálja, kár, hogy egy színtiszta raliprogram esetén közel sincs olyan sok lehetőségünk.

MOCSOKSÁG!

Bár a tesztelt verziónk még nem volt teljesen végleges (minden működött, de a későbbi pályák közül pár még le volt tiltva), és állítólag még a nehézségen is terveznek finomhangolást a brit fiúk, pár apró, bár számottevő problémán nem hiszem, hogy csiszolnának a végleges verzióig. Példának okáért ilyen az, hogy aránytalanul díjazzák a nehezebb fokozatokon való sikereket. Én már a Gridben is nagy csacskaságnak tartottam, hogy két fokozat közt meglévő igen jelentős nehézségbeli különbséget alig 5%-kal több pénzzel jutalmazzák, és sajnos ez maximálisan igaz a Dirtre is: ha csak az előrejutás, és nem a magunk előtt való bizonyítás a cél, „gazdaságilag" ezerszer jobban megéri könnyített futamokon indulni a biztos győzelemért, mint a nehezeken szenvedni alig röpke plusz ötezer fontért.

A nehézségi szint egyébként igen tág, hatfokozatú skálán állítható (és noha nem mindent, de rengeteg dolgot állíthatunk manuálisan, csúszkákkal az egyes autók motorján és egyéb komponensein is), így a kezdőktől Sebastian Loebig mindenki megtalálja a számára optimális kihívást jelentő fokozatot. A beállítás mondjuk csak ellenfeleink agresszivitására, időeredményeire van behatással, az autó sérülésének mértéket egy másik, sajnos csak kétfokozatú csúszkán határozhatjuk meg (csak vizuális vagy működésre is kiható). No meg persze ez határozza meg, hogy hányszor használhatjuk a Gridből egy az egyben átvett idővisszatekerési funkciót. Én már ott is roppant ötletesnek és hasznosnak találtam ezt a Perzsia hercegétől lopott dolgot, főleg úgy, hogy nehézségi szinttől függően csak néhány alkalommal lehetett versenyenként használni, nem pedig korlátlanul, ahogy a Forza 3-ban tervezik. A Dirt egy az egyben, mondhatni abszolút pofátlan módon nyúlja le, veszi át a Grid rendszerét: nem csak azt, hogy a nehézségi fokozatokkal összekapcsoltan egyre kevesebbszer – a legkomolyabb szinten egyáltalán nem is – használhatjuk, de annak konkrét megvalósítását is, például ugyanazt a három „vakuvillanást" kapjuk itt is.

A rendszer egyébként továbbra is jól működik egy apró, ám annál bosszantóbb apróságot leszámítva. Alig öt-hat másodpercnyi időt van lehetőségünk visszatekerni a történéseket, és nem ritkán ez pont nem









elég ahhoz, hogy kijavítsuk a hibánkat. Teszem azt, egy hármas kanyarkombinációban, vagy egy sokfős lökdösődésben gyakran közel sem volt elég az a pár pillanat, amit visszakaptam, így hiába használtam fel három lehetőséget is, mindhárom alkalommal ugyanúgy az árokban kötöttem ki.

Még volt egy panaszom, nevezetesen a kamerabeállítások kicsit fura elhelyezése. Külső nézetet nyilván nem használunk, de a műszerfal egy idő – és néhány ütközés – után használhatatlan lesz a berepedő szélvédő, felgyűrődő motorháztető miatt. Az „FPS-nézet", amikor az autó egyáltalán nem látszik, túlságosan alulra került, így maradt a motorháztetőre rögzített kamera, ami más játékokban nem a kedvencem, de itt muszáj volt megszokni.

POROS UTAKON, DOMBOKON-HEGYEKEN

Az új karrierrendszer lehetővé teszi, hogy sokkal kötetlenebb módon, a nekünk jobban fekvő pályákon mutassuk be tudásunkat . A Codemastersnél érezhetően próbálták kicsit kiegészíteni a jól bejáratott, ezer éve ismert, jórészt európai versenyeket, így ezúttal Anglia és Görögország mellett Horvátország és Marokkó is helyet kapott, sőt, olyan egzotikusabb helyeken is száguldozhatunk, mint Malajzia, Japán, Kína, vagy Dél-Amerika. A jórészt homokos, sivatagos pályák nagy része az ígéretekhez hűen az extrémebb rali irányába nyit, így sok esetben szinte nekünk kell megtalálnunk a továbbvezető, optimális szakaszt a jó tíz-tizenöt autó szélességű, bokrokkal, árkokkal és tócsákkal tarkított terepen. Ezekhez a körülményekhez külön autók dukálnak, egy sokkal nehezebb, behemótabb géposztály is kapcsolódik, ahogy csaknem minden versenytípushoz is saját verdapark jár. Természetesen itt vannak továbbra is a sima, gyors, időmérős ralietapok is, ahol már szerencsére mitfárerünk is komoly segítségünkre lesz. Érzésem szerint az előző rész felemás kollégájához képest ezúttal jóval gyorsabb, pontosabb tájékoztatást kapunk mindenről, egyszer sem éreztem úgy, hogy a rossz segédlet miatt csúsztam megint az árokba. Ráadásul több segéd közül is választhatunk (ezeket is meg kell nyitni a megfelelő szint

A DIRT 2 MENÜJE FANTASZTIKUS ÉLMÉNY: MÁR ITT IS LÁTSZIK, HOGY MILYEN APRÓLÉKOS ODAFIGYELÉSSEL KÉSZÜLT AZ EGÉSZ JÁTÉK.



A többi platformon is!

Bár csak a PS3-as és X360-as verziókat láttuk (az idegesítő kötelező installáláson és néhány bevilágításbeli különbségen túl megegyeztek), a Dirt 2 minden platformra érkezik. A fent látható PSP-, illetve a balra figyelő DS-változatok állítólag szintén szimulátorok lesznek – mi ebben a kipróbálásig erősen kételkedünk. Az viszont biztos, hogy e változatokból hiányzik majd az idővisszatekerés képessége is. A Wii-változat meglepően randa grafikát és millió irányítási lehetőséget kínál (a Mario Karthoz kapott műanyag kormányt is használhatjuk), a decemberben debütáló PC-s változat pedig a magyar nyelvű menükön (és talán kommentáron) túl DirectX 11-támogatást, azaz eszelős látványt.















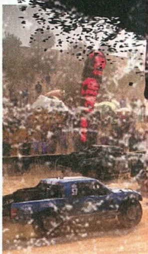




elérésével), sőt, stílusukat is beállíthatjuk – pár óra után pedig igazán felüdítő, ha a morcos bariton helyett egy kellemes női hang közli velünk az instrukciókat. Bár kicsit furcsa kimondani, de újdonság még a konkrét, stadionos körversenyek megjelenése is. Nem mintha ez olyan nagy dolog lenne egy autós játékban, de bizony a Dirt első részében csak elenyésző számban találkozhattunk ilyennel. Ezúttal sokkal kidolgozottabb és sokkal több körhelyszín kapott helyet, melyek egyik fele natúr versenypályára, másik fele inkább városi utcákra emlékeztet. Itt már komolyabb tömegek gyűlnek össze a pálya körül, de a klasszikus raliversenyeken is érezhetően élettel telibb lett a környezet – a változás igen szembetűnő, ha egymás után megyünk pár kört a Dirt első, majd a második részével.

A teljes karrier módot megpróbálták sokkal élőbbé varázsolni, mindent megtesznek, hogy egy valódi versenyző bőrében érezhessük magunkat. Példának okáért a teljes menü lakókocsink, otthonunk köré épül fel. A versenyeket az asztalon lévő térképről érhetjük el, az előtérben pedig szemezgethetünk a már megszerzett autóinkkal. Ráadásul a különböző versenyzők mind másként viszonyulnak hozzánk korábbi teljesítményünktől, viselkedésünktől függően: néhányan megorrolnak ránk, míg egyesek barátainkká válnak, és meghívhatnak akár a saját, különbejáratú kis házi versenysorozatukra is.

A versenyek egyébként megmaradtak a jól bevált, alig pár perces időhatáron belül, kezdetben maximum két kör erejéig, vagy egy röpke három perces pályán leszünk rivaldafényben, de később azért megjelennek a hosszabb, több szakaszból felépülő bajnokságok is. A vezetési modell nagyrészt maradt a Dirt 1-é, de érzésem szerint talán egy árnyalatnyival azért inkább a könnyedebb stílus fele mentek el. Bár a sebességérzés már a kezdeti verdáknál is egészen döbbenetes, a bivalyerős fékeknek köszönhetően viszonylag könnyű korrigálni az elrontott kanyarokat. A széria korábbi részeihez hűen a belső, műszerfalas nézet kidolgozása megint csak pazarra, és elég valósághűre is sikerült, bár érzésem szerint ezúttal még a szokásosnál is nehezebb ebből a nézőpontból irányítanunk autónkat, és nem csak a felverődő sár és az állandó por miatt. A tapasztalati rendszernek





Apró ötlet, de zseniális: a szintlépéssel apró cuccokat rakhatunk a műszerfalra vagy a visszapillantóra. A kedvencünk a saját felakasztott avatarunk lett, de ez sajnos PS3-on nem elérhető.





A játékban hat nehézségi szint közül választhatunk, és ez nem csak az ellenfelek tudására hat ki, de a felhasználható idővisszatekerések számára is. No meg a jutalomra – több tapasztalati pont és pénz jár magasabb szinten.





BÁR A KOCSIK KEZELHETŐSÉGE REMEK, AZ ÜTKÖZÉSEK A GT-BŐL ISMERT MÓDON TÖRTÉNNEK: MINTHA CIPŐSDOBOZOK CSÚSZNÁNAK ÖSSZE...



hála néha egy kicsit unalmas, mikor egy-egy helyszínre háromszor is vissza kell mennünk, hogy meglegyen végre az a fránya következő szint, bár azért lehet trükközni is: én például elkezdtem körbe-körbe farolni tíz percen keresztül a pálya egy tágas szakaszán, és egyből két szintet is léptem a versenyt követően…

A szintlépéssel nem csak új bajnokságok és autófestések nyílnak meg, de egyéb extrák is. A mitfárerekről már esett szó, de hatalmas szerkesztőségi kedvenc lett a műszerfalra ragasztható kis szobrok, illetve a visszapillantóra akasztható díszek cserélgetése. A favorit a legelőször megnyerhető műszerfal-kiegészítő hula-táncos lányka volt, aki a kasztni mozgásával együtt rázza magát finoman. Az X360-verzió nagy extrája még a visszapillantóra a lábánál fogva felakasztható avatar: mindenki saját magát láthatja lógni, ide-oda csapódni.

A sérülési modell ugyan a vizualitás terén sokkal lenyűgözőbb, mint a funkcionalitást tekintve (bár szó se róla, egy szikla telibekapásával még mindig búcsút inthetünk a kerekeinknek és ezzel a versenynek is). Elképesztő, ahogy az oldalsó ablakot helyettesítő háló pontosan ott szakad be, ahol a rivális belénk jött, ahogy a szilánkosra tört visszapillantó egyik szilánkja pont olyan szögben állt be, hogy elvakítson minket a hátunk mögött lenyugvó nap fénye! Mindezt sziklaszilárd framerate és hatalmas pályák mellett biztosítja a játék, mely igen figyelemreméltó teljesítmény.

A menük alatt szóló, klasszikus rockzenére hajazó számok kellemesek, a motorbőgés, a sérült kocsi röffenései, ropogásai, hörgései házimozi-rendszeren majd' kiszakítják a dobhártyánkat, viszont környezeti hangokból, és főként riválisaink verseny közbeni kommentálásaiból, beszólásaiból lehetett volna sokkal több, mert ezek már az első pár verseny alkalmával kissé unalmassá válnak.

MOCSKOLÓDÁS HELYETT

A Dirt 2-vel ismét bebizonyította a Codemasters, hogy ők a ralijátékok Colin McRae-jei. Bár ezúttal egy kicsit jobban eltávolodtak a szimulátorok világától, az innen-onnan összecsipegetett újdonságok: a visszajátszási és a tapasztalati rendszerek a káprázatos grafikával karöltve szépen továbbturbózzák az előző rész annyira bevált koncepcióját. Ennyi újítás valószínűleg pont elegendő lesz az ismételt sikerhez, még csak rókabőrnek sem lehet nevezni a hetedik, skót pilóta nevével fémjelzett produktumot. ■

576 értékelés

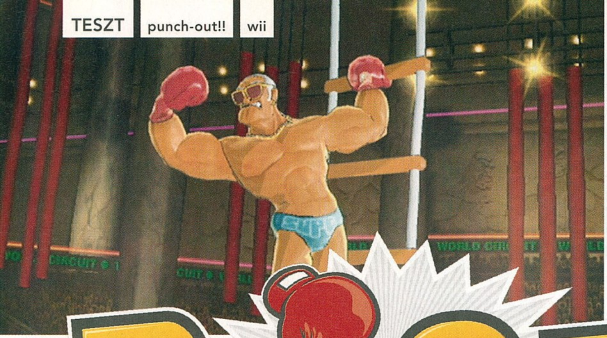
720p, dolby 7.1 HD

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

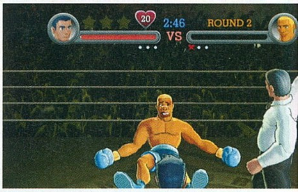
VÉLEMÉNY

Minden szempontból rengeteget javult, bár forradalmi átalakulást nem kell várni. Látvány és design tekintetében mindent ver, és a játszhatósággal sincs baj. Remek vétel!

greg5 **9.3**

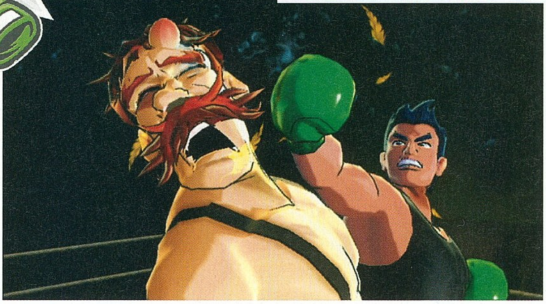






Punch-Out!!

ALAPOZÓ Huszonöt év alatt lerakódott porréteget söpört le a Nintendo egykoron kultikus tiszteletnek örvendő játékáról. Kockázatos vállalkozás ennyire távoli múltat kísérteni, de a jelek szerint tudják, mit csinálnak.



adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **next level**
platform **wii**
megjelenés **máj. 22.**
multiplayer **2**



Szóval ha a kapirgáló ujjak megérzik a szíjat, akkor suhi!...
– Mi az, hogy suhi?
– Nyolc napon túl gyógyuló, mintegy tizenkét centiméteres zúzott seb, véraláfutásos elszíneződéssel, helyenként a koponyacsonton kisebb repedések.
– Köszönöm.

ROUND 1

A nagyon vicces nevű Genyo Takada nem csupán a virtuális bokszkesztyűkbe, de a lecsóba is belecsapott az 1984-es Punch-Out!!-tal; a Zilog mikroprocesszorok erejével meghajtott játéktermi alaplapon (illetve, ha az otthoni verzióról, a Mike Tyson's Punch Out!!-ról beszélünk: NES-en) duruzsoló játék azon kevés ősleletek egyike, amelyek még ennyi év távlatából is maradéktalanul szórakoztatók. Köszönheti mindezt annak, hogy nem az ökölvívás halálosan komoly szimulációjára, hanem a reflexzsonglőr pofonosztásra alapozott.

A Punch-Out!! voltaképpen a Fight Night-széria antitézise. Életszerűség helyett játékosságra törekszik, és nem túlfizetett verőlegényeknek fizet licencdíjat, akik komorabbak, mint a romániai Gyilkos-tó hegyomlása, inkább a szabadon szárnyaló fantáziára hagyatkozva válogatja a társulatot. Ennek eredménye az, hogy lehetetlen komoly arccal végignézni a legvadabb Rocky-paródiákat is felüllicitáló edzésvideókat, amelyen a főszereplő a tüdejét kiköpve lohol a lelkesítve ordítozó, biciklin tekerő, kétszáz kilós edző, Doc Louis után, de tenyérbe temetett arccal zokoghatunk a Von Kaisert vagy a Bear Huggert bemutató snittek láttán is. Igen, ők: az eredeti gárdából Mario és Mike Tyson kivételével szinte mindenkit felpofozhatunk. Giga Mac és az aranyifjú Disco Kid új belépők, de a Super Punch-Out!!-ból ismerős Aran Ryan orrát is eltörhetjük; aki pedig ennél is komolytalanabb élményre vágyik, az kiélheti magát egy Mii agyonverésében, illetve kedvét lelheti a végjáték során feltűnő Donkey Kong mellékszereplésében.

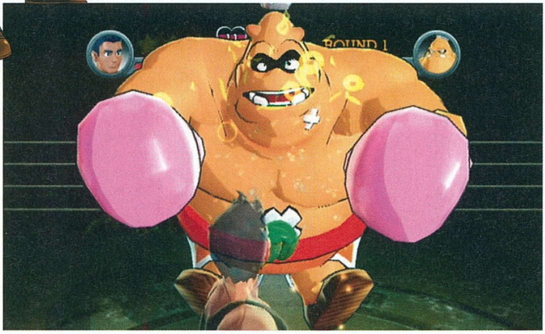
Bár a műfaj itt is box, a Punch-Out!! továbbra sem Fight Night-másolat, sokkal inkább FN-paródia!

ROUND 2

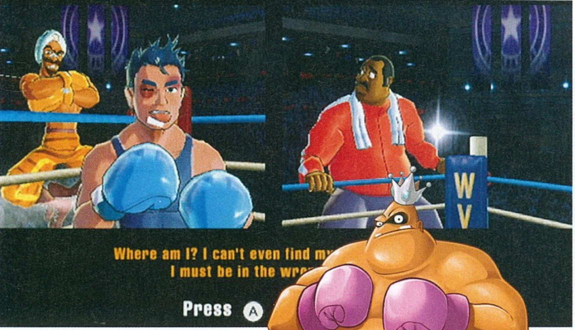
Ami elsőre szemet szúr, az a kezelés szabadon állítható mivolta: játszhatunk akár egyetlen mezei wiimote-ot használva is, NES-t idéző gombkiosztás mellett, de a bedrótozott nuncsaku segítségével az életszerű pofánvágás iránti igényeinket is kielégíthetjük. Akinek ez sem elég, a Balance Boardot is bevetheti, lábbal aktiválva a kitéréseket és a blokkolást. (A végképp telhetetlenek pedig akasszanak a tükörre viharlámpát, ugyebár.) A kezeléssel egyik esetben sem lesz probléma: a gombok masszírozására szorulók a villámgyors reakcióidővel vigasztalódhatnak, míg a kétkezes technikával duhajkodó versenyzők a leadott verítékmennyiség formájában vámolhatják el az immerziót.

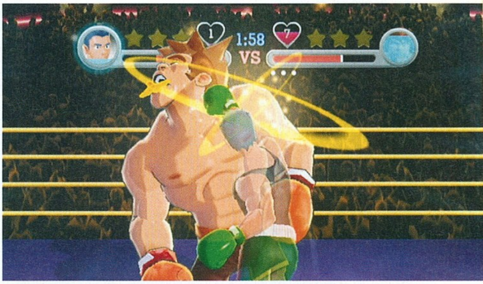
ROUND 3

És amikor először állunk a szorítóban és körülnézünk, maradéktalan az elégedettség: a füstös-zajos klubot idéző háttér már-már fotorealisztikus kontúrjai az életszerűség



■ **Bár nem tűnik egyenlőnek a küzdelem, King Hippo legyőzhető, ha kitanulod a taktikáját**







dacára is száz százalékig egy videojáték benyomását keltik – ebben valószínűleg nagy szerepet játszik a közönség darabos mozgása, amelyet annyira helyénvalónak érzünk, hogy észbe sem juthat a megvalósítás kritikája. Éles a kontraszt a színpompás, remekül animált, cel-shading-tapétával borított karakterekhez képest: a rajzfilmes jelleget a szereplőket bemutató képsorozatok csak felerősítik. Miután a roppant komoly diavetítés után visszaakasztottuk a rekeszizmainkat, próbára tehetjük a játékot: mennyit finomodott az elmúlt évtizedek alatt?

Jottányit sem, kezicsókolom. A Punch-Out!! ortodox módon ragaszkodik dicső múltjához, és ez így is van rendjén. Bár manapság boszorkányüldözésre és turáni átokra adhatna okot a szereplők mindössze pár frame-ből álló animációja, ez nem a gondatlanságból fakad: ez az előre megfontolt szándékkal elkövetett, súlyos testi sértést elősegítő játékdesign. Soha nem győzhetsz, ha csak kaszabolsz, mint a vak az éjszakában: itt védekezni kell, kiismerni az ellenfelek támadásait, felfigyelni azokra az apró jelekre, amelyek a következő lépésükről árulkodnak, és annak megfelelően megtenni az ellencsapást. Ha valaki például veszélyes jobbhorgot indít, az ütés irányának megfelelően kell kitérni, majd a pillanatnyi tehetetlenségét kihasználva érhetjük el, hogy öklön vágjon minket a szájával.

Bár az alig tucatnyi szereplő manapság szánalmasan kevésnek tűnik egy verekedős játékban, emiatt panaszkodni csak akkor érdemes, ha már mindegyiküket kacarászva pofozzuk véraláfutásosra, erre pedig nem az első kóstolgatások alatt kerül majd sor. Minden ellenfél más és más taktikát igényel: az elhájasodott Michelin-figura és a kopaszodó Jabba szerelemgyerekének tűnő King Hippo esetében például egy arcra irányzott durva simogatás kell ahhoz, hogy megtörjön a lendülete (és meglazuljon a nadrágjában a gumi), ilyenkor pedig megsorozhatjuk a lányos zavarában szedelőzködő sudár fiatalembert. (Dehogyis, ez nem sportszerűtlenség: ha hagyod, hogy Hippo csapjon oda, akkor hetekig csak üveges tekintettel simogathatod a vöröskeresztes ládikát és a betört orrodat. És amikor Great Tiger a szorítónak egyszerre három pontján tűnik fel, utána pedig megkínál egy beazonosíthatatlan eredetű, képernyőrepesztő pofonnal, már nem is gondolsz arra, hogy ennek bármi köze is lenne a sporthoz. Így nem is illik hozzá az Eye of the Tiger.)

A dinamikusan növekvő nehézség ellenére sosem kell aggódnunk a továbbjutást illetően: bár később már rendesen meg kell vele szenvednünk, Doc Louis a szünetek alatt mindig hasznos taktikai tanácsokkal tömi a lilára vert fejünket. Gond csak akkor adódhat, ha nem tudnánk kivárni az első forduló végét, és TKO-val, háromszori kiütéssel leszerepelnénk. Szerencsére nekünk elég a győzelemhez az egy meccs során elért háromszori kiütés, nekik azonban egy fordulón belül kell ugyanezt elérniük. Mindenesetre mindig fektessünk kellő hangsúlyt a védelemre és az ellenfél taktikájának kiismerésére, pont azért, mert idő múlásával még ez sem lesz elég: miután a padlóba döngöltük Mr. Sandmant, újra bajszot akaszthatunk a komplett brigáddal, ám ezúttal új trükköket is alkalmazni fognak.

K.O.

A Punch-Out!! nem továbblépésnek, inkább remake-nek tűnik – erről tanúskodik a szereplőgárda és a játékmenet érintetlensége is –, de annak kiváló: ugyanazzal az élménnyel ajándékoz meg, mint a huszonöt éves elődje, csak időközben felnőtt a kor kihívásaihoz. Ez persze csak a kivitelezésre vonatkozik, nem a tartalomra – elvégre a velejéig komolytalan attitűd, a nonverbális humor és az ügyesség színtiszta erőpróbája kortól függetlenül értékes marad. ■

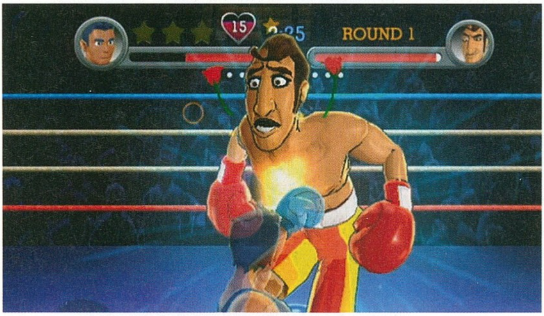
Punch-Out!! Party

A multiplayer mód inkább érdekes, mint hasznos. Az osztott képernyős küzdelemben Little Mac piros gatyás klónjával vehetjük fel a harcot, melynek során az ügyesebben védekező fél fog Giga Mac-ké változni. Ilyenkor a nézet visszavált az egyjátékos módban megszokottra, Little Mac feladata pedig nagyra nőtt ikertestvérének módszeres elagyabugyálása lesz.





■ **Bear Hugger, a kanadai reménység inkább hörgéseivel és öblös kiáltásaival hozza ránk a frászt, mintsem fürgeségével vagy képességeivel**



576 értékelés

480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

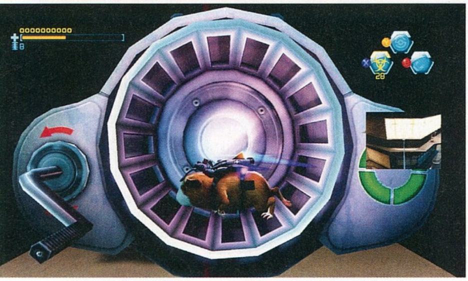
VÉLEMÉNY

Rejtő Jenő életműve mellett a Punch-Out!! az egyetlen olyan alkotás, amely képes szórakoztató formába önteni a súlyos testi sértést.

tyler **8.0**







G-Force

ALAPOZÓ Pókember? Sötét Lovag? Frodó? Nem: hörcsögök. Igen, a legújabb generáció hősei a zabáló állatkák lettek. Jerry Bruckeimer agyából a mozivászonra robbantak, onnan pedig a konzolokra.

Mi is az a G-Force? Nem, ne holmi nehézségi erőre gondoljatok, ne is holmi videokártya cég legújabb zászlóshajójára – a valódi G-Force-ot úgysem ismerhetitek. James Bond visszavonulhat, a rágcsálókból és egyéb kártevőkből felépülő, apró szuperügynökökből álló G-csapat az Egyesült Államok legújabb csodafegyvere, mely most a mi irányításunk alá kerülhet.

RÁGCSÁVÓK

Az új szuperkommandót mindenekelőtt érdemes először nagyvásznon megtekintenünk: az új Disney animációs film hazánkban augusztus 20-ától látható. Amerikában az első hétvégén még az új Harry Potter filmet is sikerült letaszítania a nézettségi lista éléről, és bár a jenki kritikusok jórészt eléggé lepontozták gyerekessége miatt, akinek tetszett a Jégkorszak 3, az jó eséllyel a G-Force-on is jól fog szórakozni. Az animációs és/vagy gyerekfilmek esetén immár menetrendszerűen érkezik mindig a videojáték-feldolgozás is, és ez jelen esetben egy önmagában is egész élvezetes, akár még kihívást is jelentő platformjátékot eredményezett! Igen, csodák nem csak a mesében vannak!

Rajzfilm-átirat, de ezúttal a jobbik fajtából! Kicsik és nagyok is elszórakozhatnak a Rágcsávókkal!

Sajnos nekem a hazai mozipremier előtt kellett górcső alá vennem a játékot, és őszintén szólva sokáig nem sok fogalmam volt róla, ki is pontosan ez a szőrös tengerimalac és ez a büdös bögöly, akivel császkálnom-mászkálnom-rágcsálnom kell, de azért szép lassan kiderültek a dolgok. A kritikák szerint a mozifilmnek sem a története az erőssége, és sajnos ez igaz a játékváltozatra is: a nagyjából a mozival párhuzamosan, azt kiegészítve futó történetszál keretében immár ezeregyedik alkalommal ismét a világot kell megmentenünk, most éppen egy álnok milliárdos tudóstól.

Jelentős változás azonban, hogy ezúttal nem holmi Sam Fisher, vagy Solid Snake indul a banditák nyomába, hanem egy high-tech kütyükkel felszerelkezett, különleges mini-kommandós banda. A csapat vezetője Darwin, a maximalista tengerimalac, segítői pedig a fegyverspecialista Blaster, állandó hű társaa bögöly Mooch, no meg persze ott van Juarez, a fegyvermester, és Speckles, a számítógép-őrült vakond.

VILÁGMENTŐ CSIPET-CSAPAT

A G-Force alapvetően egy külső nézetes platformjáték lett, melyben erős hangsúlyt kapott a változatos ellenfelek trükkös legyőzése, és a terepakadályok leküzdése. Ez utóbbit ezúttal sokkal komolyabban kell értelmeznünk, mint általában, mivelhogy a játék főhősei jóindulattal is alig haladják meg az öt-tíz centit, ennek következtében a lakások, irodaházak és kertek természetes tereptárgyai is olykor leküzdhetetlen akadályként tornyosulhatnak rágcsávóink elé. Ilyen téren mondjuk inkább csak Darwint kell félteni, a bögöllyel gyakorlatilag a legelérhetetlenebbnek tűnő helyekre is fel tudunk röppenni, sőt, a legtöbbször vele kell valamilyen formában besegítenünk tengerimalacunknak, ha az végképp nem tud továbbkecmeregni. Mooch-nál jórészt inkább csak reflexeinkre kell majd hagyatkoznunk, ahogy – akár lassított módban is – megpróbáljuk elkerülni a mindenféle ránk vadászó szerkezetet és életformát. Darwin már kicsit talpraesettebb, fegyverzetének köszönhetően vele szembeszállhatunk akár a csúf patkányokkal, vagy a galád kenyérpirítókkal és mikrohullámú sütőkkel is.



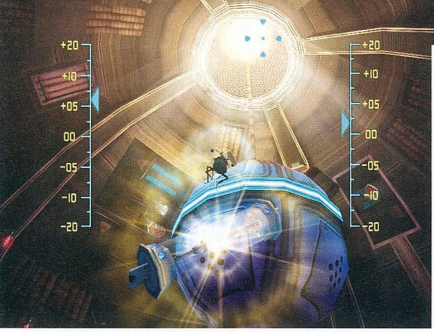
adatlap
kiadó **disney interactive**
fejlesztő **eurocom**
platform **pc, ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **júl. 24.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

Az elektromos korbács-szerűségen felül néhány lőfegyvert is birtokba vehetünk idővel, sőt, ezeket a pályákon összegyűjtögetett elektromos áramkör-félességek segítségével akár hathatós módon fejleszthetjük is. Tengerimalacunk ráadásul Duke Nukemet megszégyenítő módon használja ki a jetpack-jét, így rövidebb, egyenes szakaszokat akár vele is át tudunk hidalni, sőt, akár még a harcban is hasznát vehetjük a futurisztikus ketyerének.

KICSIKNEK VAGY NAGYOKNAK?

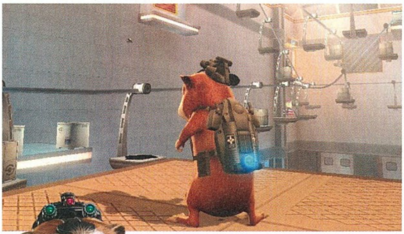
Igazán dicséretes apróság, hogy a G-Force-ban gondoltak a gyakorlottabb játékosokra is, és rögtön már induláskor három különböző





Nem csak ugrándozáshoz és verekedéshez lesz szerencsénk, de sok extra pályát is le kell gyűrnünk







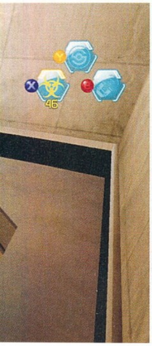
3 dimenzióban

A játék PS3-as és X360-as verzió egy egyedi extrával is rendelkezik: bármikor bekapcsolható a 3D-effekt. Ehhez csak egy klasszikus (sőt, archaikus) vörös-kék szemüveg kell (még nem tudjuk, hogy mellékelve lesz-e), és egy gombnyomás. A dolog bármilyen televízión működik (igaz, fekete-fehér készüléken nem próbáltuk), cserében nem a legmodernebb technológiát használja, így a fejfájás néhány óra megszakítás nélküli játék után előjöhet. A nagyobb baj, hogy a játékmenetet ez semmiben nem viszi tovább, nem ad semmit az első pillanatok újdonság-érzetén túl.



fokozat közül választhatunk. Én persze rögtön legnehezebb szinten kezdtem el átrágni magam a játékon, és bizony néhány harcot nem sikerült elsőre megnyernem, bizony itt már koncentrálnia kell a Ratchet & Daxteren felnőtt rétegnek is. Ráadásul nem is rövid ideig, a G-Force ugyanis filmátirathoz képest döbbenetesen hosszú. Bevallom, nekem nem volt még erőm végigkecmeregni teljesen rajta, de már az csoda, hogy nem ért véget az első hat óra után – hisz a Wantedet például cirka két óra alatt kivégeztem. Sőt, kicsit kotorászva az achievement-menüben láthatjuk, hogy még a nyolc órán belüli végigjátszást is komolyan honorálja a program.

Valóban sokféle ellenféllel szállhatunk szembe kicsiny csipetcsapatunkkal a végigjátszás során, és a legtöbb legyőzésének van valami külön fifikája, amire rá kell jönnünk. Bár sokszor erre igen erőteljes vizuális, avagy szóbeli utalást kapunk, néhány esetben bizony erősen vakarhatjuk fejünket, hogy most akkor milyen taktikával kéne szembeszállni mondjuk egy gaz fűnyíróval. Cserébe a sok „átlagos" ellenfélért cserébe viszont csaknem teljesen hiányoznak a nagyobb főellenfelek, így a rengeteg, azért olyan sokban nem különböző pálya egymás után kicsit összemosódik a végigjátszás során, mely után nem igazán fogunk emlékezni kiemelkedő pillanatokra. Talán csak a közepesen nehéz fejtörők hagynak majd némi nyomot bennünk, no meg az egy-két valóban idegesítő, önmagát ismétlő rész.





A harcokat gyakran szakítja meg némi platformjátékokat idéző „mászkálós" rész, ezek jórészt pofonegyszerűek, bár rakétahátizsákunk használata néha kicsit körülményes. Az átvezető videók a film ismerete nélkül kicsit unalmasak, gyerekesek, nem sok izgalmas, vagy esetleg humoros párbeszédet élvezhetünk alattuk – bár jó hír a fiatalabbak számára, hogy a PC-s verzió teljes körű, igen jól sikerült magyarítással kerül a boltok polcaira. Kicsit fájó továbbá, hogy az átvezető mozik egyes igen izgalmas, például járművel száguldozó jeleneteit csak nézhetjük, nem pedig játékosként aktívan élhetjük át.

Technikailag, ahogy a film, úgy a játék sincs abszolút a csúcson. Bár a karakterek még egész jól mutatnak, és a mozgásanimációkkal sincsen különösebb probléma, az egyes nagyobb felületek textúrái ugyancsak elnagyoltak, kicsit élettelenek. Ráadásul pár óra után kissé unalmassá válnak az önismétlő helyszínek és környezeti elemek, és bár a pályatervezés, a feladványok helyenként egész ötletesek, pár óra biztos beleununk a rágcsávók pátyolgatásába.

G-ERŐ!

A G-Force ugyan nem hoz az égadta világon semmi újat a platformjátékok világába – bár ha jobban belegondolok, eddig nem túl gyakran irányíthattunk bagócsot és tengerimalacot –, korrekt, és meglehetősen hosszadalmas feldolgozása az azonos elnevezésű animációs filmnek. Némi gyermeki lelkület ugyan elengedhetetlen hozzá, de cserébe legalább ötször-hatszor annyi idő kell a program végigjátszásához, mint a film végignézéséhez. Ez pedig igen nagy szó, a mai hörcsögfarknyi feldolgozások között.

576 értékelés

720p, dd 5.1

Skála: 1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

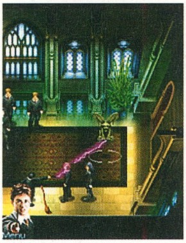
Jóval átlagon felüli filmadaptáció, mely akár felnőtteknek is kellő kihívást jelent. Változatos ellenfelek, kár, hogy a pályák kicsit egyhangúak.

greg5 **7.1**

HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG

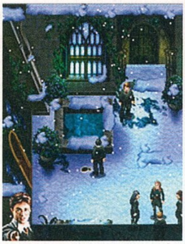
KIADÓ EA MOBILE | tyler | 6.0

A játék felbukkanása kiszámítható volt; pont a Fortuna bőségszarujának számító franchise-ból ne csikarna ki minden egyes centet a jogtulajdonos? Bár az okkultizmus híveként nyilván nem nagyon bánja, de múlt hónapban már leszedtem a



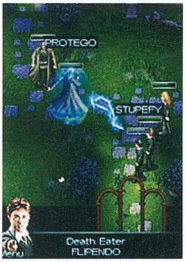
keresztvizet a varázslótanoncról, illetve az életét interaktív formában bemutató legújabb játékról – szerencsére a mobilverzió iránt képes volt kellemes élményeket szerezni.

Ez elsősorban a szerteágazóbb cselekménynek köszönhető: Roxfortban barangolva szinte minden szembejövő mellékküldetésekkel bíz meg bennünket, így a cipőtalpunk is lerohadhat, mire mindenki kívánságainak eleget teszünk. Ezek általában egyes tárgyak beszerzésére épülnek, a felkutatásuk közben azonban nem tudunk sem eltévedni, sem elkalandozni: a tévelygés esetén feltűnő mágikus lábnyomokat követve könnyen meglelhet-



jük a helyes irányt. A számos teendő koordinálásában mindez óriási segítséget nyújt, ám egyben olyan pórázt is a nyakunkba akaszt, amelynek mi magunk fogjuk a végét; végeredményben egy meglehetősen lineáris, de sokrétű játékot kapunk. A konzolos/PC-s verziók varázspálcás hadonászásával szemben itt még a harc során alkalmazott varázslatok is némi értelmet nyernek, mivel a továbbjutást sokszor kötik kontextusfüggő feladatokhoz: ilyenkor a megfelelő mágiát alkalmazva juthatunk át a következő helyszínre.

A grafikai kivitelezés fölöttébb csinos, ízléses és aprólékos, a játszhatóság abszolút



helyénvaló, a minijátékok pedig meglehetős sikerrel színesítik az ide-oda császkálást: az Exploding Cards és a Gobstones egyaránt remek szórakozást biztosítanak – ezek a játék végigjátszása után külön is elérhetőek maradnak. A befejezés azonban villámgyorsan, néhány órányi szöszmötölés után elérhető, az újrakezdésre és a minijátékok további nyüstölésére pedig semmi sem motivál. Egynyári, egyszer fogyasztható, használat után eldobható anyag a Félvér Herceg, de legalább nem olyan pofátlan árukapcsolás, mint amit a filmadaptációk esetében megszokhattunk. ■

MOZGÁSBAN GYORSTESZTEK

UNO

KIADÓ GAMELOFT



„A társalgás halálos ellensége a vicc és a kártya" – tartja a közismeretlenségnek örvendő mondás, az UNO azonban kivétel: a színek és számok ügyes kombinálására alapozó kártyajáték nem zilálja szét a baráti társaságokat, hanem felhőtlenül szórakoztatja őket. Mindez igaz a mobil-adaptációra is: a játékmenet alapja betonbiztos, így bitekbe kalapált formában sem érheti kifogás. Noha az alapvetően társas élménynek számító kártyázáshoz virtuális formában nem kellenek ismerősök, jelenlétük esetén pazar szórakozásban lehet részünk a négy játékos mód és a Quick Play mellett feltűnő Tournament nyüstölése során, ahol az 5000 pont mielőbbi elérése a cél. Pofonegyszerű, könnyen megtanulható, gyorsan áttekinthető és barátságos élmény, amihez még a kártyapaklit sem kell magunkkal cipelnünk – a telefon úgyis mindig ott lapul a zsebünkben. ■

TYLER **8.0**

Blocspin 360

KIADÓ DISNEY

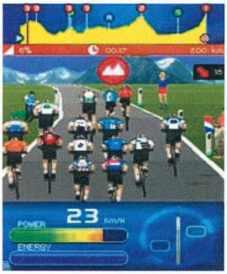


Arkanoidot remixelni nem arcátlan ötletlopás, hanem feltételes reflex, az alapötlet kipofozása pedig nem őrültség, hanem dicséretes igyekezet: a magyar szemnek furának tűnő Blocspin 360 a hagyományok modernizációjával kísérletezik. A kétféle játékmód egyikében hagyományosan a függőleges paddal visszapöcögtethető labdáé a főszerep 16 pályán keresztül, és a ugyanilyen terjedelemben szórakoztat a kör középpontja körül finoman ívelt platformot mozgató új játékmód is. Az ötlet kellemes, csak a kivitelezéssel vannak problémák: a telefon alacsony felbontása miatt a játéktér mérete erősen korlátozott, így az oda-vissza ingázó labda útja is igencsak rövid. A kissé kényelmetlen irányítás pedig további akadályokat gördít a zavartalan visszapattintás útjába – a szándék szép volt, a kivitelezés már nem annyira. ■

TYLER **5.0**

Tour de France 2009

KIADÓ EXTRA LIVE

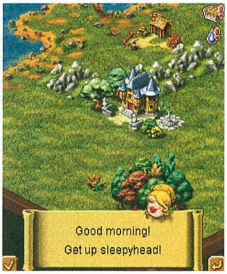


Mobiltelefonnal biciklizni nem csak a KRESZ szerint tűnhet veszélyesnek, de játéktervezési szempontból is jelentős kockázattal bír – az Extra Live-nak azonban sikerült a lehetetlen. A Tour de France 2009 nagyon okosan nem akar arcade játék lenni, inkább a taktikai érzéket teszi próbára: a kanyarodás jobbára automatikus, nekünk csak az energiánk beosztásával kell foglalkoznunk. A túl intenzív pedáltaposás jobban kifáraszt, az elvesztegetett erő regenerálása pedig időt vesz igénybe, és állva hagyhat minket a mezőny. A nehézséget az erőtartalékok beosztása jelenti. Meglepő módon a végeredmény mégis megkapó; a túllőtt nehézségi szint és a funkcionálisnak is csak jóindulattal nevezhető grafika sokakat elriaszthat, és a 21 pálya végigpedálozása sem biztosítja a hosszútávú szórakozást. ■

TYLER **6.0**

Townsmen 6

KIADÓ GLU



Birodalomépítős stratégiai játék a forradalom sújtotta Franciaországban; kockázatos vállalkozásnak hangzik, ha a célplatformra gondolunk, ám a végeredmény vonzóbb, mint maga Marie Antoinette. A HandyGames játéka leginkább a DS-re készült Anno-ra emlékeztet, csak itt nem a tengerek feletti uralom, hanem a tartományokban felépített, jól működő, prosperáló gazdaság felépítése a cél. Minden, a mobiljátékokra gyakran jellemző kellemetlenség távol marad: a kezelés kellemes és intuitív, a grafika páratlanul aprólékos, a játékmenet progressziója pedig folyamatos, sokrétű és mindig áttekinthető. Az összhatást tekintve megkockáztatható, hogy kézikonzolos játékként is helyt állhatna, a telefonos stratégiák közt pedig kategóriájának királya; és még a lefejezés veszélye sem fenyegeti, mint XVI. Lajost. ■

TYLER **9.0**



A két verzió karaktereiben és ezek extra képességeiben tér el egymástól





MEGA MAN STARFORCE 3

ALAPOZÓ A kis kék robot/ember/cyborg milliomodszorra tér vissza, ezúttal Las Vegas stílusában: kártyákat számolva, paklikat megjelölve, és borzalmas fejfájósan.



Annak ellenére, hogy Mega Mannek mindig is jobban állt a klasszikus 2D-s akciójáték köntöse, nem egyszer ledobta magáról, hogy szerepjáték-mezben is kipróbálja magát. Bár a Battle Network-széria némi szóda-inputtal még fogyaszthatónak is bizonyult, hiába merít belőle inspirációt az immár trilógiává bővült Star Force (Japánban: Shooting Star) legújabb epizódja: a harmadik vonalban már ugyancsak nehéz érvényesülni.

A játékmenet az előző Star Force-okat idézi, ahogy a két, csaknem teljesen megegyező verzió kiadása is

Egy mondatban summázva a lényeget: a Star Force 3 SRPG-be fojtott gyűjtögetős kártyajáték. A 3x5-ös felosztású területen zajló csaták során egy támadó és védekező lapokból összeállított pakli okos felhasználásával győzedelmeskedhetünk, amennyiben az oldalirányú kitéréssel sikeresen elhárítjuk az ellenfél támadásait, és képesek vagyunk ügyesen időzíteni a sajátjainkat. Győzelem esetén újabb, izgalmasabb lapokat kapunk, amelyekre szükségünk is lesz: a változatos küzdelmek sorozatát garantáló bossok legyőzése izzasztó feladat lenne ászok nélkül. A játéktéren császkálva fellelhető tárgyak a képességeinket és az életerőnket növelhetik, de ugyanezt érhetjük el a szociális hálónk bővítése által is.

A Capcom kapásból két verzióban dobta piacra a Star Force 3-at: a Red Joker és a Black Ace közti különbség a játék egyik kulcspontját jelentő átváltozásoknál érhető tetten. Az ellenfelek legyőzésük sebességének és intenzitásának függvényében változó „zajt" (noise) generálnak, amely a transzformáció milyenségét befolyásolja az ability pontok variálásával. A kétféle kiadás közti különbségeket ez ki is meríti, ami meglehetősen pofátlan húzás: a gyűjtögetős kártyajátékokat analóg lapokkal szokták játszani, nem tizenvalahányezer forintos adathordozókkal. Az egész jelenség azért különösen vérforraló, mert egy kártyán bőven elfért volna mindkét kiadott verzió, az egymás elleni multiplayer játékhoz pedig minden játékosnak birtokolnia kell egyet a programból. A motiváció világos: a széria maréknyi rajongójának minél alaposabb megfejése, amely hozzávetőleg eredményesnek mondható – a Shooting Star Rockman a japán eladási listák hetedik helyéig kúszott fel, 175 ezer vásárlót sorakoztatva fel maga mögé.



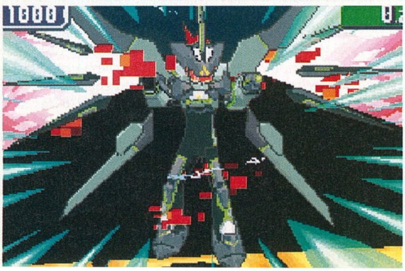
Ami még a viszonylag használható szisztéma ellenére is felfoghatatlan. A technikai kivitelezésnek csúfolt audiovizuális katyvasz egy újrahasznosított GBA-játék képét idézi, de még ott is csak középkategóriás anyagnak menne el. A Star Force 3 láttán a Contact felső képernyőjén zajló eseményekre kellett asszociálnom, de amíg azt egyértelműen poénnak szánták, itt halálosan komolyan gondolják. A Mega Man játékokban mindig erősnek számító zenei felhozatal is maximum elfogadhatónak mondható; stílszerű aláfestése a képernyőn tobzódó középszerűségnek. ■

adatlap

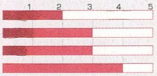
kiadó **capcom**
fejlesztő **capcom jpn**
platform **ds**
megjelenés **aug. 31.**
multiplayer **2**

Nem feltétlenül mondod meg róla, hogy nem Game Boy Advance-ra készült, finoman szólva is archaikus a látványvilág...





576 értékelés



VÉLEMÉNY

Megmosolyogtató – vagyis inkább nevetséges – vállalkozás kétféle kiadásban megjelentetni egy olyan játékot, amiből még egy is túl sok(k).

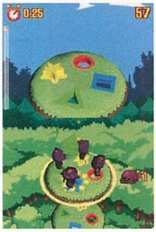
tyler **4.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Roogoo Attack

KIADÓ **SOUTHPEAK** FEJLESZTŐ **SPIDERMONK** PLATFORM **DS**

Xbox Live Arcade-es sikerkörútja (?) után platformot vált a Roogoo. A platformer stílusban lavírozó RooGoo Attack a lehető legegyszerűbb szabályrendszer mentén halad: a babavilágból ismerős „tuszkold be a megfelelő lyukba a kezedben lévő műanyagdarabkát" módszer elvileg felnőtt korban is érdekes, izgalmas és esetleg kihívást nyújtó formában kerülhet ábrázolásra de... de a RA minden, csak ilyen nem. A világmegmentésre fókuszáló történetbe ágyazott meteorpakolás a legkisebb mértékben sem izgalmas, hiába az időkorlát és az egy tucat nagyobb méretű pálya. A kihívás a végjátékig nem létezik, a kissé bugyuta és erősen cukormázas ábrázolás pedig garantáltan nem fog nagyobb közönséget szerezni magának – ifjoncoknak, húsz-harminc évet fiatalodni vágyóknak kellemes időeltöltés lehet pár percre, a többiek inkább maradjanak a millió más lehetőségnél. ■



w **5.0**

G-Force

KIADÓ **DISNEY** FEJLESZTŐ **KEEN** PLATFORM **DS**



Jerry Bruckheimer háromdézik – vagy legalábbis csatlakozik a „gyártsunk sok animációs gyerekfilmet mert az jó (főleg üzletileg)" világhoz. Az eredmény? Szétrobbanó mozipénztárak és a szokásos játékverziók, ezúttal DS-en. A G-Force-ban Darwin, a James Bondot megszégyenítő spion-tengerimalac egy klasszikus 3D platformerjáték hőseként tevékenykedik, nagyon egyszerű fegyverkezeléssel, teljesen lineáris pályaszerkezettel és időnként bedobott, logikai feladványként eladott időzített gombnyomogatásokkal. Na meg persze kisebb feladatmegoldással, persze túlzások nélkül, elvégre a célközönség továbbra is a mozikból sikítva távozó gyereksereg, éppen ezért Darwin nagyon nem is vív élet-halál harcot a túlélésért. Ahogy a G-Force sem a játékpalettán: ismert kotta többé-kevésbé hibamentes eldúdolása pisilés közben. És semmi több. ■

w **4.0**

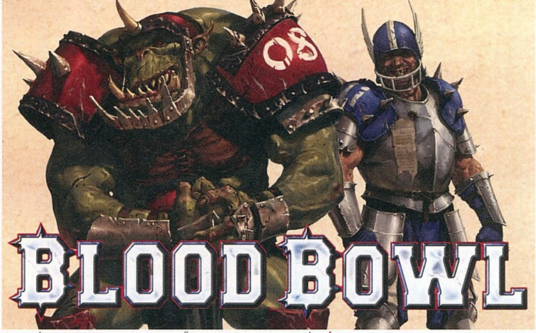
Treasure World

KIADÓ **ASPYR** FEJLESZTŐ **ASPYR** PLATFORM **DS**

Kincskeresés a digitális korban, a huszonegyedik század technológiájára alapozva. A Treasure World fura alkotás, amiben túl sok játék nincs, de „használatával" mégis remekül szórakozhatnak a kalózos-kincskeresős fázisban levő gyermekek. Star Sweep, az univerzumot járó és tárgyak után kutató öregember ezúttal a Földön szeretne apró kincseket találni – ehhez pedig a DS-sel kell a világot járnod, lévén az öreg a Wi-Fi jelekből szedi ki a cuccokat: kapcsold be az opciót, csukd be a DS-t, tedd be a zsebedbe és ha este hazaérsz, a játék minden kiszagolt Wi-Fi elérést egy-egy új tárggyal, zenével, animációval, kis bónusszal jutalmaz. Ezen túl azonban nem sok minden vár: ugyan lehet cserélgetni a többiekkel, a tárgyakkal írhatunk zenét (pont olyan nehézkes, mint amilyen hülyén hangzik), de igazi játék nincs benne. Az ötlet az első pár napban kétségkívül varázslatos, de a kezdeti lelkesedés gyorsan lelankad és utána a Treasure World elveszett kincsként árválkodik tovább a polcon. ■



w **6.5**



KIADÓ **FOCUS HOME** FEJLESZTŐ **CYANIDE** MEGJELENÉS **JÚL. 2.** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **2**





Mindig is arra vágytál, hogy kedvenc táblás stratégiai játékod videojáték formába ültesd, de nem rendelkezel a szükséges licenccel? Semmi gond – másold le a legfőbb elemeket úgy, hogy a körítés úgyahogy eltakarja azokat, aztán reménykedj, hogy nem tépnek szét plagizálás miatt az illetékes jogászok. A Cyanide megúszta, a remek Chaos League és egy kisebb pereskedés után végre megkapták a Blood Bowl univerzumot és saját játszótérként ásták a mélyére két éven át. A PC-változat után itt a kézben tartható Vérfoci: kicsiben, leszűkítve, de az eredeti szabályrendszerrel.

A robosztus, valós időben és a klasszikus körökre osztott metódus mentén zajló brutális foci a nagygépes kiadásokhoz képest értelemszerűen változott, elsősorban a soványabb tartalom irányába. A Blood Bowl ugyan DS-en is működőképes, de a gép limitált képességei miatt nem tartalmazza az eredeti ligát. Sem a szezon szabályainak, játékosainak és csapatainak módosítását, vagyis DS-en csak és kizárólag a kötött, az előre megadott játékelemeket lehet variálni. Azokkal is csak egyetlen stadiumban, ami jelen esetben annyira nem feltűnő: a kis képernyő miatt amúgy is piszkosul nehéz bármit is megpillantani a részletekből. És ez a BB egyik legnagyobb hibája: lehet, hogy jó dolog kézben hordozni, de átlátni szinte lehetetlen, a játéktér túlságosan apró, a menü- és szabályrendszer túlságosan robosztus, a tutorial pedig abszolút semmitmondó. Pontosan ugyanaz vele a probléma, mint a Civilization Revolution kézikonzolos kiadásával, azzal a különbséggel, hogy ott kifejezetten egyértelműek voltak a dolgok, itt viszont olyan sok tényező játszik közre, hogy komolyabb előismeret nélkül a BB-vel boldogulni szinte lehetetlen. Ami sajnálatos, a Blood Bowl továbbra is az egyik legkülönlegesebb álsport, amit papírra vetettek – a hasonló kvalitású digitális verzió még várat magára. ■



értékelés w

A Blood Bowl nem hozza ugyanazt az élményt, amit nagygépen – a túl kicsi játéktér és a segítő hiánya alaposan lerontja a szórakozást. **5.0**

Jake Hunter Detective Story
Memories of the Past

KIADÓ **AKSYS** FEJLESZTŐ **WORKJAM** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **SZEPT.**

Második esélyt kapni és azzal élni is ritka alkalom – ritka, de nem kizárt. Jake Hunter szerencsés fickó. Nem csak jólmenő magánnyomozó, de kifejezetten népszerű karakter. Legalábbis hazájában, a Japánból indult JH egyike azon több millió játékhősnek, akiket a nyugati közönség legfeljebb hallomásból ismer. Vagy ismert, a 2008-as Detective Chronicles játék elvileg JH parádés bemasírozása lett volna az angol nyelven beszélő túli régióba, de az istenek valahogy nem akarták a dolgot. Talán a lusta fordítók munkája miatt, hisz a pocsék angolságú DC alaposat bukott – a Memories of the Past ezen akar javítani, nem is akárhogy.



A Memories of the Past szöveges kalandjátékok, interaktív novellák és detektívregények izgalmas keveréke – de a beazonosítás talán könnyebb, ha egyszerűen azt mondjuk, Phoenix Wright-klón. Méghozzá minőségi: az új kiadás valami páratlan lovagias indíttatásból tartalmazza a teljes elődöt is – újrafordítva, befoltozva, megszépítve! Példátlanul szimpatikus dolog az alig ismert Aksystől!

Vagyis aki egy éve passzolta Jake Huntert az erősen angoltalan, már-már érthetetlen mondatok miatt, most ismét tehet egy próbát – akinek pedig kimaradt, az nem három, hanem rögtön hat üggyel találkozhat, egy olyan, speciálisan az új kiadáshoz írt bónuszepizóddal, amely JH világban eddig még nem szerepelt. A játékmenet változatlan, Jake továbbra is magánnyomozóként old meg misztikumokat és rejtélyes eseteket, Phoenixhez hasonlóan kérdezgetve ki szemtanúkat, begyűjtve nyomokat, összekötve a szálakat. Szinte szó szerint, a JH az egyes ügyek alatt több alkalommal is kikérdezi az eddig látottakat, csak és kizárólag akkor engedve tovább, ha sikerül logikusan és megfelelően összerakni a kirakósjáték darabkáit. Ez sokszor egyáltalán nem könnyű, bár a JH lineáris: addig tovább sem enged az egyes helyszínekről, míg Jake fel nem tett



minden lényegi kérdést és meg nem talált minden nyomot.

Szöveges kalandjáték lévén az angol nyelvtudás kötelező, de kifizetődő: a Memories of the Past remekül megírt, nagyon tartalmas és eszelősen hangulatos adalék az eddig is parádés stílushoz – Phoenix távollétében és a nyári láblógatásban határozottan jobban teljesít. Jake ugyan húsz évet várt arra, hogy bemutatkozzon nekünk is, de ennél jobban nem emelhetett volna kalapot. ■

értékelés w

Jake Hunter húsz éves várakozás után meg akarja hódítani a nyugatot – ha elsőre nem is sikerült neki, a második nekifutásra már alaposan összeszedte magát!

8.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Ice Age 3
ACTIVISION • AMM • DS



A dinoszauruszoknak befellegzett, de az elmúlt évek egyik legnépszerűbb 3D-s csapatának korántsem. Igaz, az Ice Age 3 sem mutat túl a gyorsan összedobott platformerek keretein. Sivár, unalmas és nagyon sablonos táj előtt ugrál a kissé reumás mozgásanimációval vánszorgó hősünk, hogy végigkövesse a film történetét, szerencsére itt nagyobb kelléktárból gazdálkodó hangokkal és szinkronnal, változatosabb minijátékokkal és a G-Force-énál jobb hangulattal. Viszont nagyon lineáris pályavezetés mellett gyatrán elhelyezett checkpointokkal idegesít a program – ami lehet, hogy a fiatal korosztály számára nem probléma, de a többieknek garantált az idegroham. Na meg az unalom – abban bizony bővelkedik a harmadik Jégkorszak is. ■

w **4.5**

Puzzle City
DESTINEER • DESTINEER • DS



Mivel a városépítgetős stílust a Sim City és az Anno lefedte DS-en, ezért érvényesülni ezen a téren nem lehet. Legalábbis eredeti formában, a Puzzle City éppen ezért átalakul – csákány helyett műanyag kanalat ad. A városépítést maradt, a metódus változott: Tetris-szerű színes elemek megfelelő parcellára pakolásával építhető fel a megapolisz, időre menő pályákon, puzzle-köntösbe bújtatva. De nagyobb fejtörést nem okoz, maximum csak a puritán interfész és a még puritánabb körítés. A Puzzle City túlságosan könnyű, túlságosan sablonos és túlságosan steril ahhoz, hogy bármiféle komolyabb eredményt elérjen a stílusában – a formula lehet, hogy az első pár percben izgalmas, de azt órákig ismételni már messze nem olyan élvezetes. A Puzzle City sem az. ■

w **3.0**

Harry Potter VI.
EA • BRIGHT LIGHT • DS



Harry Potter uraság élete legnagyobb kalandjának végéhez közeledik . A DS-verzió nagyon szorosan követi a filmet, ezúttal nem vegytiszta szerepjátékként vagy platformerként tálalva Harry és barátai kalandját, hanem egyfajta kalandjátékként. Az eddigiekhez képest kifejezetten a jobbik fajtából, a Félvér Herceg újszerű körítéssel ábrázolja Roxfortot és rejtélyeit, a szokásos óralátogatással, a misztikumok felkutatásával és természetesen a kviddiccsel, amely az eddigi leggyengébb formában üldözi a cikeszt. Kár, hogy a felfedezés olyan unalmas; nem beszélve az erősen foghíjas érintőképernyős irányításról sem. A Félvér Herceg erősen vegyes adaptáció: kreatívabb és színvonalasabb, mint a hasonszőrű címek, de még mindig nem az igazi. ■

w **6.0**

Space Bust-a-Move
TAITO • TAITO • DS



Örökérvényű és egyszerű a recept, akár a lávakövön sült húsé. A színes golyók láncba kapcsolása mindig megunhatatlan szórakozást biztosított, és nem kivétel a Taito-Square Enix házasság legkisebb csemetéje, a DS-re készült kiadás sem. A kezdeti, ötpercesnek szánt futam könnyedén torkollhat másfél órás maratoni buborékpukkasztásba, amin nincs mit csodálkozni: tetszetős a két képernyőn elterpeszkedő bossharcok ötletes kivitelezése, sok gyakorlás után pedig egyre magasabb szinten sajátítható el a későbbi pályákon elengedhetetlen mandinerből lövés technikája. Ha valamit szidni lehet, azok a kissé kásás és darabos grafikai elemek, illetve a borzasztó zenei aláfestés: civilizáltabb országok aluljáróiban összevernénk a hasonló színvonalon muzsikáló koldusokat. ■

TYLER **7.0**

A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE SZEPTEMBER 17-ÉN JELENIK MEG.



TUDSZ ENNÉL OLCSÓBBAT?

MINDEN PSP JÁTÉK

2.999,-



Medal of Honor: Heroes
Lord of the Rings: Tactics
Fight Night Round 3
Burnout Legends
FIFA 08

MINDEN PS2 JÁTÉK

2.999,-



Black
Burnout Dominator
FIFA 08
Medal of Honor: European Assault
Mercenaries 2: World in Flames
Need For Speed: Most Wanted


ELŐRENDELŐI
AKCIÓ
Rendeld elő a
Halo 3 ODST-t
és ajándékba adunk
2 játékszoftvert:
- Ninety Nine Nights
- Kingdom Under Fire:
Circle of Doom
XBOX 360
NINETY-NINE NIGHTS
CIRCLE OF DOOM
HALO 3
ODST
csak
12.999,-
HALO 3
ODST
///// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER /////
További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu